BEDIENUNGSANLEITUNG

Le de TOUR France

SAISON 2012

CYANIDE studio

FOCUS HOME INTERACTIVE

EPILEPSIEWARNUNG

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Arten von starken Blitzlichtern ausgesetzt werden: schnelle Bilderfolgen, wiederkehrende, geometrische Formen, Blitze, Explosionen etc. Diese Personen können bei der Benutzung von Computern einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte vor der Benutzung des Produkts an Ihren Arzt.
Besonders Eltern sollten auf ihre Kinder achten, wenn diese Computer- oder Videospiele spielen. Falls bei Ihnen oder Ihren Kindern mindestens eines der folgenden Symptome auftritt, MÜSSEN SIE SOFORT DAS SPIELEN EINSTELLEN und sich an einen Arzt wenden: Schwindelgefühle, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Orientierungsverlust, Krämpfe und andere unkoor-dinierte Bewegungen oder Ohnmachtsanfälle.

Werden Sie Teil der „Radsport Manager"-Community auf

WWW.CYCLING-MANAGER.COM

mit aktuellen Neuigkeiten, Downloads und Forum!

©2012 Cyanide Studio und Focus Home Interactive. Veröffentlicht von Focus Home Interactive unter Lizenz von Cyanide Studio. Tour de France ist eingetragenes Warenzeichen von la Société du Tour de France. Pro Cycling Manager, Cyanide Studio und ihre jeweiligen Logos sind Markenzeichen von Cyanide Studio. Focus, Focus Home Interactive und ihre Logos sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen von Focus Home Interactive. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Firmennamen, Markennamen und Logos sind das Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. ©2012 acrobat® reader® adobe system incorporated & adobe® PDF.
Alle Rechte vorbehalten.

HILFE – TECHNISCHER KUNDENDIENST

Wenn Sie Probleme beim Installieren oder Spielen von **Radsport Manager Pro – Tour de France 2012** haben, zögern Sie nicht, unseren technischen Kundendienst entweder per E-Mail oder per Telefon zu kontaktieren. Darüber hinaus können Sie auf der Seite **http://www.focus-home.com/support/pcm12** Antworten auf so gut wie alle Fragen finden (FAQ – „Frequently Asked Questions").

E-mail (in Englisch) : support@cycling-manager.com

Bitte halten Sie bei allen Fragen an unseren technischen Kundendienst ausführliche Informationen über Ihr spezielles Problem bereit. Folgende Details stellen eine Beispielauswahl dar:
- Art des Problems?
- Wann tritt das Problem auf?
- Tritt das Problem jedes Mal auf?

Ebenfalls wichtig sind Informationen über Ihren Computer (Prozessorgeschwindigkeit, Grafikkarte, DirectX-Version, Treiberversionen).
Weitere Hilfe bei der Lösung von eventuellen Problemen erhalten Sie im Hilfebereich des „Radsport
Manager Pro – Tour de France 2012"-Startprogramms oder bei unserem technischen Kundendienst

• INHALTSVERZEICHNIS

1. SYSTEMANFORDERUNGEN 4
1.1. SYSTEMANFORDERUNGEN 4
1.2. INSTALLATION 5
1.3. SPIELSTART 5

2. SPIELERPROFIL 6

3. DAS HAUPTMENÜ 7
3.1. HAUPTMENÜ 7
3.2. SPIEL/WIEDERHOLUNG LADEN 7
3.3. OPTIONEN 8

4. EINZELSPIELER 10
4.1. SPIELMODI 10
4.2. GESPEICHERTE SPIELE 10

5. BAHNRENNEN 11
5.1. BAHNRENNENMODI 11
5.2. 3D-ANSICHT IN BAHNRENNEN 12
5.3. STEUERUNG IN BAHNRENNEN 13

6. KARRIEREMODUS – ALLGEMEINE INFORMATIONEN 14
6.1. MENÜFÜHRUNG IM KARRIEREMODUS ... 14
6.2. NEUE KARRIERE STARTEN 15
6.3. EIGENES TEAM 18
6.4. KARRIERE SPEICHERN UND FORTSETZEN 18

7. MANAGERMENÜ 19
7.1. NEWS 19
7.2. SPONSOREN 20
7.3. FINANZEN 21
7.4. NATIONALTEAM 21

8. TEAMMENÜ 22
8.1. KADER 22
8.2. PLANUNG 26
8.3. PERSONAL 27
8.4. TRAININGSLAGER 27
8.5. MATERIAL 29
8.6. TALENTSUCHE 29

9. ERGEBNISSE 31
9.1. LETZTE ERGEBNISSE 31
9.2. PLATZIERUNG 31
9.3. U23 31
9.4. ARCHIV 31
9.5. REGELN 32

10. DAS WELTMENÜ 33
10.1. SUCHEN 33
10.2. LISTE 34
10.3. TRANSFERS 34
10.4. VERLETZUNGEN 35
10.5. TEAMS 36

11. VOR DEM BEGINN EINES RENNENS. 37
11.1. RENNAUSWAHL 37
11.2. FAHRERAUSWAHL 37
11.3. RENNSTRATEGIE 39

12. INTERFACE IM 3D-RENNEN 41
12.1. FESTE ELEMENTE 41
12.2. STRASSENRENNEN 45
12.3. EINZELZEITFAHREN 48
12.4. MANNSCHAFTSZEITFAHREN 48

13. MEHRSPIELER 50
13.1. ARMADA 50
13.2. ONLINE-BAHNRADRENNEN 50

14. MITWIRKENDE 51

TASTATURBELEGUNG 53

• 1. SYSTEMANFORDERUNGEN

1.1.SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMALE SYSTEMANKONFIGURATION:
BETRIEBSSYSTEM: WINDOWS XP SP2/VISTA SP1/WINDOWS 7
PROZESSOR: PENTIUM4 2.2GHZ/ATHLONXP 2800+
ARBEITSSPEICHER: 1024 MB (XP)/2048 MB (VISTA/7)
3D-GRAFIKKARTE: 128 MB 100% DIRECTX 9 UND SHADERS 2.0 KOMPATIBLE NVIDIA GEFORCE 6600/ATI RADEON X700 ODER HOHER*
MINDESTAUFLOSUNG: 1024X768
DVD-ROM: 2-FACH LAUFWERK
FREIER FESTPLATTENSPEICHER: 7GB
SOUNDKARTE: DIRECTX 9 KOMPATIBLE
INTERNETVERBINDUNG FUR ONLINE-MEHRSPIELERPARTIEN UND SPIELAKTIVIERUNG
*INTEL GRAFIKCHIPSÄTZE NIEDRIGER ALS GMA X4500 NICHT UNTERSTÜTZT

EMPFOHLENE SYSTEMKONFIGURATION:
BETRIEBSSYSTEM: WINDOWS XP SP2/VISTA SP1/WINDOWS 7
PROZESSOR: AMD/Intel DUAL-CORE 2.6GHZ
ARBEITSSPEICHER: 2048 MB (XP/VISTA/7)
GRAFIKKARTE: 512 MB 100% DIRECTX 9 UND SHADERS 3.0 KOMPATIBLE NVIDIA GEFORCE 8600GT/ATI RADEON X1900 ODER HÖHER*
MINDESTAUFLOSUNG: 1024X768
DVD-ROM: 2-FACH LAUFWERK
FREIER FESTPLATTENSPEICHER: 7 GB
SOUNDKARTE: DIRECTX 9 KOMPATIBLE
INTERNETVERBINDUNG FUR ONLINE-MEHRSPIELERPARTIEN UND SPIELAKTIVIERUNG
*INTEL GRAFIKCHIPSÄTZE NIEDRIGER ALS GMA X4500 NICHT UNTERSTÜTZT

Wir raten Ihnen davon ab, Ihren Prozessor oder eine andere Komponente Ihres PCs zu übertakten. Sonst riskieren Sie, dass Ihr System bei der Ausführung dieses oder anderer Programme instabil wird oder Ihr PC gar dauerhaften Schaden nimmt. Wir empfehlen Ihnen, die aktuellsten Treiber für Ihre Grafik- und Soundhardware zu installieren.
WICHTIG: Auf Ihrem System muss DirectX 9.0c oder höher installiert sein.

Für Spiele über das Internet benötigen Sie eine Modem- oder Breitband-Internetverbindung.

Eine Internet-Firewall kann den Bildschirm einfrieren. Damit **Tour de France 2012 - Der offizielle Radsport-Manager** einwandfrei ausgeführt werden kann, müssen Sie dem Programm „PCM.exe" den Zugriff auf das Internet gestatten. Sollten Sie dennoch Schwierigkeiten haben, muss ggf. die Firewall deaktiviert werden. **Hinweis:** Eine Firewall schützt Ihren PC vor unerwünschten Zugriffen. Daher beeinträchtigt das Abschalten die Sicherheit Ihres Rechners. Wenn Sie Ihre Firewall deaktivieren müssen, schalten Sie sie nach dem Spielen bitte immer sofort wieder ein!
Wenn eine DirectX-kompatible Soundkarte auf Ihrem Rechner installiert ist, können Sie beliebige MP3-oder OGG-Musikdateien abspielen. Kopieren Sie die Dateien hierfür bitte in das Verzeichnis „Sound\Music" im Installationsordner.

1.2. INSTALLATION

Am Ende des Installationsvorgangs werden Sie aufgefordert, einen Aktivierungsschlüssel einzugeben. Diesen Schlüssel haben Sie beim Kauf des Spiels erhalten. Geben Sie den Schlüssel bitte in das entsprechende Feld ein und klicken Sie zum Bestätigen auf „OK". Wenn eine Fehlermeldung erscheint, überprüfen Sie bitte zuerst, ob Sie den Schlüssel richtig eingegeben haben. Sollte das Problem weiterhin bestehen, nehmen Sie Kontakt zum technischen Support auf.

Falls Sie keinen Schlüssel erhalten haben, kontaktieren Sie bitte den Support der Webseite, auf der Sie das Spiel gekauft haben.

Deinstallieren: Bei der Deinstallation des Spiels wird eine Warnung angezeigt, dass das Produkt deaktiviert wird. Das bedeutet, dass Sie das Spiel nicht mehr auf diesem Computer spielen können, bis Sie es erneut aktivieren.

Wählen Sie, nachdem Sie auf „Deaktivieren" geklickt haben, „Ja" aus, wenn Sie sicher sind, dass Sie das Spiel auf diesem Computer deaktivieren möchten. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, das Spiel auf einem anderen Computer zu installieren, nachdem Sie Ihren Schlüssel erneut aktiviert haben. Möchten Sie das Spiel auf diesem Computer nicht deaktivieren, so klicken Sie bitte auf „Nein".

1.3. SPIELSTART

Doppelklicken Sie zum Starten des Spiels auf die **«Tour de France 2012 - Der offizielle Radsport-Manager»** -Verknüpfung auf Ihrem Desktop oder im Startmenü.

Schließen Sie alle anderen Anwendungen, die auf Ihrem PC laufen, bevor Sie **Tour de France 2012- Der offizielle Radsport-Manager** starten. So stehen dem Spiel die maximalen Systemressourcen zur Verfügung und es wird die bestmögliche Leistung gewährleistet. Da Virenschutzprogramme den Zugriff auf Dateien erheblich verlangsamen können, müssen Sie Ihres wenn vorhanden ggf. deaktivieren. **HINWEIS:** Ein Virenschutzprogramm schützt Ihren PC vor schädlichen Viren. Daher beein-trächtigt das Deaktivieren die Sicherheit Ihres Rechners. Wenn Sie Ihr Virenschutzprogramm deaktivieren müssen, schalten Sie es nach dem Spielen bitte immer sofort wieder ein!

Wenn Sie **Tour de France 2012** zum ersten Mal starten, müssen Sie das Spiel über das Internet aktivieren. Dazu benötigen Sie eine Internetverbindung und müssen einen Aktivierungscode eingeben, den Sie auf der Rückseite der Bedienungsanleitung finden. Sollten Sie Probleme mit der Aktivierung haben, müssen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen. Ihren Aktivierungscode dürfen Sie nicht verlieren, da Sie sonst das Spiel später nicht mehr installieren können.

Startmenü: Zu Beginn des Spiels gelangen Sie zuerst in das Startmenü. Hier können Sie wie gewünscht das eigentliche Spiel starten oder aber sich für eine von verschiedenen weiteren Optionen entscheiden, wie etwa das Handbuch oder die Hilfeseiten anzeigen zu lassen.

DB-Editor: Mit dem Datenbankeditor können Sie Ihre eigene Spieldatenbank erstellen. Weitere Informationen darüber erhalten Sie im Radsport-Manager"-Forum.

Etappeneditor: Mit diesem Programm können Sie alle Arten von Etappen erstellen. Bedenken Sie bitte jedoch, dass weder Cyanide noch Focus technische Hilfe zum Etappeneditor leisten oder eine entsprechende Dokumentation zur Verfügung stellen können.

Am Ende des Start-Menüs werden Ihnen allen aktuellen Neuigkeiten zum Spiel angezeigt.

• 2. SPIELERPROFIL

Mit einem Klick auf den Button „Play" erleben Sie einen vollkommen neuen Aspekt von **Tour de France 2012:** das Spielerprofil. Damit wird eine Trenung der Identität eines Spielers von seinem Computer erreicht – es können verschiedene Spieler denselben PC teilen und müssen nicht auf ihre jeweils eigenen Spieldaten verzichten. Ein Profilname kann auch dazu verwendet werden, um im Internet zu spielen (sofern der Name nicht bereits benutzt wird). Das führt uns zu einer wei- teren Neuerung in **Tour de France 2012,** dem integrierten Online-Modus. Ab der 2011er Edition gibt es das Cyanide GameCenter nicht mehr. Es wird weiterhin für ältere Spielversionen zur Verfügung stehen, aber von diesem Jahr an haben Sie mit dem Button „Armada" im Spielmenü direkten Zugriff auf Online-Spiele.

Spielerprofile ermöglichen darüber hinaus ein System von Erfolgen. Dabei handelt es sich um eine Reihe von besonderen Leistungen, die in drei Gruppen unterteilt werden – Karriere, Rennen und Bahn. Sie reichen von einfachen Erfolgen wie „Einen Fahrer anheuern" bis zu besonders schwierigen Leistungen vom Kaliber „Außerirdisch" (mit einem Ihrer Fahrer drei große Rundfahrten innerhalb einer Saison gewinnen).

Beim ersten Spielstart müssen Sie „Ein neues Profil erstellen". Dazu ist ein „Profilname" notwendig (Ziffern oder Buchstaben ohne Leerzeichen), den Sie neben einer gültigen E-Mail-Adresse und einem Spielerschlüssel (zu finden auf der Rückseite der Bedienungsanleitung) eingeben müssen. Zum Erstellen und Aktiviern eines Spielerprofils wird keine Internetverbindung benötigt. Wenn Sie vorhaben, irgendwann auch online zu spielen, sollten Sie bereits jetzt schon überprüfen, ob Ihr Profilname noch frei ist.

Sie können beliebig viele Profile auf Ihrem PC erstellen, aber nur drei Online-Benutzerkoten können mit einem Offline-Profil verknüpft werden. Darüber hinaus wird ein Profil auf dem PC und nicht im Internet gespeichert, sodass Sie es nicht finden können, wenn Sie einen anderen PC benutzen. Beachten Sie bitte, dass Karrieren mit dem dazugehörigen Profil verknüpft sind. Wenn Sie also ein Profil löschen, gehen dabei auch Spielstände, Wiederholungen usw. verloren, die zu diesem Profil gehören.

• 3. DAS HAUPTMENÜ

3.1. HAUPTMENÜ

Einzelspieler: Hier können Sie eine Karriere starten bzw. ein Etappenrennen, eine Etappe, einen Klassiker oder ein Bahnrennen fahren
Armada: Stellen Sie Ihre Mannschaft zusammen und entwickeln Sie sie dann Schritt für Schritt, um sich online mit den besten Pro Cycling Manager-Spielern zu messen.
Online Track: Mit dieser Option können Sie eine Mehrspielerpartie gegen Freunde oder Spieler auf der ganzen Welt erstellen oder an einer solchen teilnehmen.
Laden: Hiermit können Sie ein gespeichertes Spiel oder eine Wiederholung laden.
Letzten Spielstand laden: Hiermit können Sie schnell den zuletzt gespeicherten Spielstand laden und das Spiel in einem beliebigen Modus fortsetzen.

Am oberen Rand befinden sich fünf Buttons. Diese sind von links nach rechts:
Mitwirkende: Eine Liste der an der Entwicklung von **„Tour de France 2012 – Der offizielle Radsport-Manager"** Mitwirkenden finden Sie unter diesem Punkt.
Profil verwalten: Hier können Sie das aktuell ausgewählte Profil wechseln oder bestimmte Parameter ändern.
Erfolge: Eine Liste aller Erfolge, die im Spiel vorkommen, sowie Ihres Fortschritts bei der Erringung dieser.
Optionen: Hier können Sie die Grafik-, Sound-, Sprach- und Interneteinstellungen ändern.
Beenden: Klicken Sie hier, um das Spiel zu beenden und nach der entsprechenden Bestätigung zu Windows zurückzukehren.

3.2. SPIEL/WIEDERHOLUNG LADEN

Das Lademenü zeigt eine Liste von bereits gespielten Spielen, zusammen mit der Angabe der Art, des Speicherzeitpunkts und des jeweiligen Spieldatums. Wählen Sie ein Spiel in der Liste aus und klicken Sie auf den Button „Laden", um das Spiel fortzusetzen. Wenn Sie einen Spielstand löschen wollen, müssen Sie ihn in der Liste auswählen und auf den Button „Löschen" klicken.

Wiederholungen werden in Form von drei verschiedenen Dateien (xxx.bin, xxx.cdd and xxx.cdi) im Spielordner „Replay" gespeichert. Sie können Ihre Wiederholungen mit anderen Spielern teilen, aber dazu müssen Sie ihnen die erwähnten drei Dateien pro Wiederholung zur Verfügung stellen. Zum Abspielen einer Wiederholung wählen Sie sie aus und klicken Sie dann auf den Button „Laden". Auch Wiederholungen können mit dem Button „Löschen" gelöscht werden.

3.3. OPTIONEN

GRAFIKKARTE
Wenn Sie das erste Mal in dieses Menü gelangen, sehen Sie die Einstellungen, die bei der Installation ausgewählt wurden. Sie können diese ändern, aber für eine optimal auf Ihr System abgestimmte Leistung sollten Sie die Einstellungen so belassen. Zu hoch eingestellte Optionen sor-gen dafür, dass das Spiel im 3D-Modus erheblich langsamer läuft und teilweise ruckelt. Sie können hier die Bildschirmauflösung (800x600, 1024x768 usw.), die Farbtiefe (16 oder 32 bits) und den Grad des Antialiasings (Kantenglättung, von 0 bis 4) einstellen. Wenn Sie das Spiel im Vollbild-Modus spielen möchten, aktivieren Sie das Kästchen „Vollbild".

GRAFIK
Wie auch bei den Optionen für die Grafikkarte sollten Sie die Grafikeinstellungen so lassen, wie Sie sie vorfinden. Die Option „Details" ist selbsterklärend, doch auch hier gilt: Je höher der Detailgrad ist, desto mehr wird die Hardware beansprucht und die Grafik im 3D-Modus verlangsamt. Die Funktion der Option „Städte anzeigen" erklärt sich von selbst; mit ihr bestimmen Sie, ob im 3D-Modus die Stadtlandschaften eingeblendet werden sollen oder nicht. Haben Sie den Eindruck, dass Sie den Detailgrad zu hoch für Ihr System eingestellt haben, können Sie mit einem Klick auf den Button „Übernehmen" rechts von „Standardeinstellung" die ursprünglichen Einstellungen wiederherstellen.

Durch einen Klick auf den Button „Anpassung der Farben" können Sie die Farben der unterschiedlichen Menüs und Buttons ändern. Es handelt sich dabei jedoch nicht um eine Anwendung für Jedermann, daher wurde kein besonderes Augenmerk auf die Benutzerfreundlichkeit, sondern auf die Funktionalität gelegt. Falls Sie dennoch diese Anwendung nutzen möchten, klicken Sie auf einen der zehn Buttons oben rechts (bei den Bezeichnungen handelt es sich jedoch um die Terminologie der Spielentwickler!) und bewegen Sie anschließend den Mauszeiger über den Farbkasten oben links. Der Mauszeiger verwandelt sich in eine Pipette. Im Kästchen „Aktuelle Farbe" unten links wird die bisher verwendete Farbe angezeigt, während im Kästchen „Vorschau" die Farbe abgebildet wird, die sich unter der Pipette befindet. Sobald Sie die linke Maustaste drücken, wird die Farbe unter „Vorschau" zur „aktuellen Farbe". Wie sich diese Farbänderung auf die Benutzeroberfläche des Spiels auswirkt, sehen Sie rechts unter „Beispiel". Wenn Sie mit der Farbauswahl für die Menüs zufrieden sind, geben Sie dafür einen Namen in das Feld zwischen den Buttons „Löschen" und „Speichern" ein. Klicken Sie anschließend auf den Button „Speichern", um Ihre Farbauswahl als „.xml"-Datei abzuspeichern (Sie müssen bei der Eingabe des Namens die Dateiendung „.xml" nicht hinzufügen). Sie können mehrere Farbkombinationen abspeichern und anschließend die gewünschte Kombination aus einer Liste im Dropdown-Menü links unten auswählen. Um die gewählte Farbauswahl zu übernehmen, klicken Sie auf den Button „OK". Die Standardfarben für die Menüs des Spiels sind in der Datei „original.xml" abgespeichert. Sollten Sie mit Ihrer eigenen Farbauswahl nicht zufrieden sein, wählen Sie einfach diese Datei aus und klicken Sie auf den Button „OK", um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Mit einer neuen Grafikoption können Sie unterschiedliche Farbstile auswählen:
- Standard: Kein Farbfilter.
- Entsättigt: Die Farben werden entsättigt, was für eine neutralere und realistischere Darstellung sorgt.
- Warmes Violett: Violette Farben werden verstärkt, was vor allem in trockenen Gebieten für eine interessante Darstellung sorgt.
- Warmes Orange: Die Farben sind allgemein wärmer und tendieren zu Gelborange.
- Kühles Grün: Die Farben sind kühler und haben einen leichten Grünstich, wodurch das Grün einiger Landschaften betont wird.
- Kühles Blaugrün: Die Farben sind kühler und haben einen blaugrünen Stich. Dieser besondere Filter ist vor allem bei schlechtem Wetter interessant.

SOUND
Hier können Sie mit den Plus- und Minussymbolen die verschiedenen Lautstärken erhöhen und verringern, um sie Ihren Wünschen anzupassen.

ALLGEMEINES
Sprache: „Tour de France 2012 – Der offizielle Radsport-Manager" kann in verschiedenen Sprachen gespielt werden (Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch, Spanisch, Holländisch usw.), wobei die tatsächliche Auswahl der möglichen Sprachen von der installierten Version abhängt. Der Rennkommentar steht allerdings nicht in allen Sprachen zur Verfügung. Wenn Sie die Sprache wechseln, werden unter Umständen erst alle Texte aktualisiert, sobald Sie die Seite komplett gewechselt haben.
Währung: Sie können im Spiel Euro, Dollar oder Pfund als Währung verwenden.
Schwierigkeitsgrad: Standardmäßig ist das Spiel auf normale Schwierigkeit eingestellt. Sie können den Schwierigkeitsgrad (Einfach, Normal, Schwer, Extrem) jederzeit außer während eines Rennens ändern. Die Option wirkt sich auf das Leistungsniveau der gegnerischen Teams während der 3D-Rennen aus.
Bei wichtigen Ereignissen auf normale Geschwindigkeit zurückschalten: Wenn diese Option aktiviert ist, kehrt das Spiel jedes Mal zur Echtzeit (1x) zurück, wenn ein Unfall bzw. Ein Reifenschaden eintritt oder ein Angriff in einem beschleunigten Rennen (2x, 4x, 8x) stattfindet.
Einfluss der Fahrerstimmung im Mehrspieler-Modus ausschalten: Im 3D-Rennen kann das vertikale Rechteck an der Spitze eines Fahrer-Informationsfensters blinken, abhängig vom körperlichen Zustand des Fahrers. Wenn es rot blinkt, fühlt sich der Fahrer schlecht und seine Leistung wird schwächer. Blinkt es grün, so fühlt sich der Fahrer gut und er wird stärker. Dieser Effekt kann im Mehrspielermodus durch Anklicken dieses Kästchens ausges-chaltet werden.
Variable Bedingungen im Mehrspielermodus ausschalten: Faktoren wie z.B. die Wettervorlieben von Fahrern lassen sich in Mehrspielerpartien ausschalten, damit alle Fahrer mit den gleichen Voraussetzungen an den Start gehen.
Passive Mehrspieler-KI: Hier können Sie die Spiel-KI im Mehrspielermodus abschalten, so dass nur Spielereingaben Auswirkungen in 3D-Rennen haben.
Windhose nicht anzeigen: Wenn Sie diese Option aktivieren, wird die rot-weiße Windhose ausgeblendet, die ansonsten über dem gewählten Fahrer angezeigt wird.
Zufällige Fitness: Wenn Sie dieses Kästchen mit einem Haken versehen, wird die Fitness der Fahrer vor jedem Rennen zufällig bestimmt. Diese Funktion wirkt sich im Karrieremodus jedoch nicht auf die Fahrer aus.

DATENSATZ
Nach der Installation ist zu Beginn lediglich ein vollständiger Datensatz verfügbar, der „OfficialRelease.cdb" heißt und sich im Verzeichnis „Database" befindet. Er enthält die Fahrer- und Teaminformationen. Mit entsprechen-den Programmen (darunter ein Programm von Cyanide, dem Entwickler des Spiels) können Sie diese Datenbank modifizieren und das Spiel so an Ihre Bedürfnisse anpassen. Weitere Informationen hierzu finden Sie im offiziellen Forum zum Spiel unter der Adresse:

http://www.cyanide-studio.com/forumPCM/

Dort stellt eine sehr aktive Community alle Arten von Datensätzen zur Verfügung: historische, realistische, verrückte...
HINWEIS: Wenn Sie einen Spielstand laden, wird automatisch der Datensatz ausgewählt, der in diesem Spielstand aktiv gewesen ist.
HINWEIS: Beachten Sie bitte, dass eine angepasste Datenbank zu Problemen im Spiel führen kann. Wenn Sie nach der Installation einer angepassten Datenbank Probleme haben sollten, deinstallieren Sie bitte das Spiel sowie die angepasste Datenbank und installieren Sie das Spiel danach erneut. Cyanide und Focus leisten keine technische Unterstützung für Spielinstallationen mit angepassten Datenbanken.

• 4. EINZELSPIELER

Mit dieser Option des Hauptmenüs gelangen Sie auf eine Menüseite, von der aus Sie verschiede-ne Solospiele können.

4.1. SPIELMODI

Karriere: Spielen Sie den Karrieremodus von TDF2012.

Etappenrennen: Fahren Sie ein komplettes Etappenrennen mit allen zugehörigen Etappen (83 Rennen stehen zur Auswahl).
Zum Starten des Spiels:
1) Etappenrennen auswählen
2) Team auswählen (je nach gewählter Auswahloption)
3) Fahrer auswählen
4) Material auswählen
5) Rennen starten

Etappe: Fahren Sie eine einzelne Etappe (über 486 Etappen stehen zur Auswahl).
Zum Starten des Spiels:
1) Etappenrennen auswählen
2) Etappe auswählen
3) Team auswählen
4) Fahrer auswählen
5) Material auswählen
6) Rennen starten

Klassiker: Treten Sie in einem der Klassiker der Saison an (über 137 Rennen stehen zur Auswahl).
Zum Starten des Spiels:
1) Rennen auswählen
2) Team auswählen (je nach gewählter Auswahloption)
3) Fahrer auswählen
4) Material auswählen
5) Rennen starten

Bahn: Nehmen Sie an einem von sieben möglichen Bahnrennen teil.

4.2. GESPEICHERTE SPIELE

Ihr Spielfortschritt wird nur in den Modi „Karriere", „Saison" und „Etappenrennen" gespeichert und aktualisiert. Wenn Sie das Spiel verlassen, wird automatisch gespeichert.

• 5. BAHNRENNEN

5.1. BAHNRENNENMODI

Das Bahnrennen-Modul bietet unabhängig von anderen Rennmodi Einzelwettbewerbe in sieben unterschiedlichen Varianten, die allesamt in einem Velodrom stattfinden.

Sprint: Dieses Rennen findet zwischen zwei Fahrern über drei Runden statt. Es können bis zu fünf Durchgänge gefahren werden; der Erste, der nach drei Runden die Ziellinie überquert, gewinnt den entsprechenden Durchgang. Der Fahrer, der bei den Durchgängen uneinholbar in Führung geht, wird zum Gesamtsieger erklärt.

Keirin: Sechs Fahrer kämpfen in dieser Veranstaltung um die Krone für den härtesten Sprinter. Sie beginnen das Rennen schon mit 50 km/h und müssen noch weitere drei Runden zurücklegen. Es können bis zu fünf Durchgänge gefahren werden, die alle absolviert werden müssen. Wer nach der vorgegebenen Anzahl der Durchgänge in Führung liegt, ist der Gesamtsieger.

Ausscheidungsrennen: 16 Fahrer treten in diesem Ausscheidungsrennen direkt gegeneinander an: Nach jeder zweiten Runde muss der letzte Fahrer aussteigen! Der Fahrer, der als letzter übrig bleibt, gewinnt das Rennen und den Durchgang. Es können bis zu drei Durchgänge gefahren werden, die alle absolviert werden müssen. Wer nach der vorgegebenen Anzahl der Durchgänge in Führung liegt, ist der Gesamtsieger.

Punkterennen: Im Punkterennen hängt die Endwertung davon ab, wie viele Punkte die Fahrer bei den einzelnen Sprintwertungen erhalten. Die Punkte werden nach dem folgenden Schema ver-teilt: 5, 3, 2 und 1 Punkt(e) für die ersten vier Fahrer an einer Sprintwertung. Bei der letzten Wertung werden diese Punkte verdoppelt.

Scratch: Treten Sie in einem strategischen Rennen über 5 bis 7,5 km gegen 15 Fahrer an. Der Erste, der das Ziel überquert, gewinnt.

200m-Zeitrennen: Sind Sie in der Lage, die 10-Sekunden-Grenze zu unterschreiten? Nehmen Sie auf den ersten 550 m so viel Geschwindigkeit wie möglich auf, ohne Ihre ganze Energie auf-zubrauchen. Ein Tipp: Nutzen Sie den gesamten zur Verfügung stehenden Platz aus, um eine Bestzeit aufzustellen.

Omnium: Ein hart umkämpftes Turnier bestehend aus folgenden Teildisziplinen: Punkterennen, Scratch, 200m-Rennen mit fliegendem Start und Ausscheidungsrennen. Wer nach den vier Rennen die meisten Punkte auf dem Konto hat, ist der Sieger.

Sie können für jeden Wettbewerb aus drei Schwierigkeitsgraden wählen: Anfänger, Amateur und Profi. Nach der Wahl des Schwierigkeitsgrades wählen Sie die Rennparameter vor dem Beginn. Abhängig vom gewählten Ereignis wählen Sie den 'Turnierstart' (Achtel-, Viertel-, Halbfinale oder Finale), die Anzahl der Rennen (von 1 bis 5), das Velodrom (1, 2 oder 3) und, falls nötig, die Anzahl der Runden (20 oder 30) oder Sprints (4, 6 oder 8). Wenn Sie auf den Button „Weiter" klicken, gelangen Sie zur Wahl des Fahrers und seiner Ausrüstung. Die Stärke des Fahrers setzt sich aus drei Werten zusammen: der Beschleunigung (explosiver Geschwindigkeitsschub), Zähigkeit (Regeneration verbrauchter Energie) und Ausdauer (besonders in langen Ausscheidungsrennen von Bedeutung). Die Ausrüstung besteht aus einem Rahmen, einem Set aus Vorder- und Hinterrad sowie einem Helm.
Durch einen Klick auf den Button „Weiter" gelangen Sie auf die Rennstatus-Seite, wo die anstehenden Rennen des Wettbewerbs inklusive der Fahrer aufgeführt werden. Klicken Sie auf den Button „Weiter", um auf die 3D-Bahn zu gelangen und das Rennen zu starten.

5.2. 3D-ANSICHT IN BAHNRENNEN

Die Benutzeroberfläche in der 3D-Ansicht ist für alle 7 Bahnrennen größtenteils gleich (die folgende Abbildung zeigt verschiedene Elemente, die je nach Spielsituation eingeblendet werden).

1) Oben links auf dem Bildschirm erhalten Sie Informationen über die aktuelle Position des Fahrers, die Anzahl der noch zu absolvierenden Runden und die verbleibende Distanz bis zur Ziellinie.

2) Zeigt die Anzahl der Durchgänge an, die der Spieler für diesen Wettbewerb vor Rennbeginn festgelegt hat. In Ausscheidungsrennen wird diese Anzeige auf Grund der hohen Teilnehmerzahl erst nach jeder Runde bzw. bei Rennende eingeblendet.

3) Stehversuche (wird nur in Sprintrennen eingeblendet): Zeigt die Anzahl der noch möglichen Stehversuche an. Dazu müssen beide Fahrer die Geschwindigkeit auf 0 reduzieren. Dies erreichen Sie, indem Sie mit Hilfe der unteren Pfeiltaste das Tempo so stark wie möglich reduzieren und anschließend Ihren Fahrer zum oberen Rand der Bahn steuern. Sobald er dadurch die Geschwindigkeit 0 erreicht, wird das Rennen angehalten und eine kleine vertikale Anzeige eingeblendet. Anschließend wird eine zufällige Abfolge von Richtungspfeilen angezeigt, die Sie durch Drücken der entsprechenden Pfeiltasten auf der Tastatur wiederholen müssen. Wer dabei zuerst einen Fehler macht, muss wieder in die Pedale treten, woraufhin der Gegner eine optimale Position im Windschatten des Verlierers einnehmen kann. Jeder Fahrer darf zwei Stehversuche gegen seinen Konkurrenten einleiten. Beim dritten Versuch erfolgt die Disqualifizierung.

4) Einsatzpegel: In den ersten Sekunden des Rennens wird der Fahrer automatisch gesteuert, was durch die blinkende „AUTO"-Anzeige signalisiert wird. Sobald die „AUTO"-Anzeige ausgeblendet wird, können Sie den Einsatz mit der oberen und unteren Pfeiltaste von „niedrig" (grün) bis „hoch" (orange/rot) festlegen. Ein kleines blaues Rechteck unterhalb des Einsatzpegels zeigt den aktuellen Einsatz des Fahrers an, wobei es sich um den tatsächlichen Einsatz handelt, während die Anzeige im Einsatzpegel den vom Spieler geforderten, jedoch nicht immer umsetzbaren Einsatz widerspiegelt. Befindet sich beispielsweise ein anderer Fahrer direkt vor Ihrem Fahrer, kann er erst die gewünschte Leistung erbringen, wenn Sie seitlich vorbeifahren und dadurch die Bahn wieder frei ist.

5) Energiebalken: Diese Anzeige gleicht dem grünen Energiebalken in 3D-Straßenrennen. Zu Beginn des Wettbewerbs ist er voll und nimmt im Verlauf des Rennens langsam ab. Legt der Fahrer geringen oder mittleren Einsatz an den Tag, wird der Balken wieder automatisch aufgefüllt. Dieser Balken zeigt außerdem das Energiemaximum an. Mit steigendem Einsatz sinkt dieser Maximalwert und je länger das Rennen dauert, desto unwahrscheinlicher ist es, den maximalen Energiewert halten zu können.

6) Boost-Anzeige: gibt die Energie Ihres Fahrers für explosive Manöver mit höchstem Einsatz wieder. Die Boost-Energie wird sehr schnell aufgebraucht.

7) Geschwindigkeitsbalken: Zeigt die aktuelle Geschwindigkeit Ihres Fahrers an. In Sprintrennen werden die Balken beider Fahrer dargestellt, sobald der gegnerische Fahrer auf dem Bildschirm erscheint. Die Farbe des Balkens gibt an, ob sich der Fahrer im Windschatten eines anderen Fahrers befindet. Ist er grün, fährt der Fahrer im Windschatten. Ist er orange, fährt er ungeschützt. Ein Fahrer mit beispielsweise 60 km/h und einem grünen Balken verbraucht weniger Energie als ein Fahrer mit gleicher Geschwindigkeit, aber einem orangefarbenen Balken.

5.3. STEUERUNG IN BAHNRENNEN

In Bahnrennen steuern Sie nur einen Fahrer. Dabei kommen folgende Tasten zum Einsatz:

Linke Pfeiltaste: Fahrer nach links bewegen

Rechte Pfeiltaste: Fahrer nach rechts bewegen

Obere Pfeiltaste: Einsatz erhöhen. Mit jedem Tastendruck erhöhen Sie den Einsatz ein wenig. Wenn Sie die obere Pfeiltaste zwei Mal hintereinander schnell drücken, wird der Einsatz direkt auf den Maximalwert gesetzt.

Untere Pfeiltaste: Einsatz verringern

V: Über die linke Schulter schauen (im Gegensatz zu Straßenrennen können Sie in Bahnrennen die Kamera nicht bewegen)

B: Über die rechte Schulter schauen (im Gegensatz zu Straßenrennen können Sie in Bahnrennen die Kamera nicht bewegen)

Leertaste: Drücken Sie die Leertaste mehrmals schnell hintereinander (nicht gedrückt halten!), um einen Geschwindigkeits-Boost unter besonderem Einsatz des Fahrers zu aktivieren.

Ende: In einem Mehrspielerrennen im linken Feld zwischen dem Fahrernamen und dem Spielerpseudonym wechseln

D: (nur im Scratch-Rennen): Kamera hineinzoomen

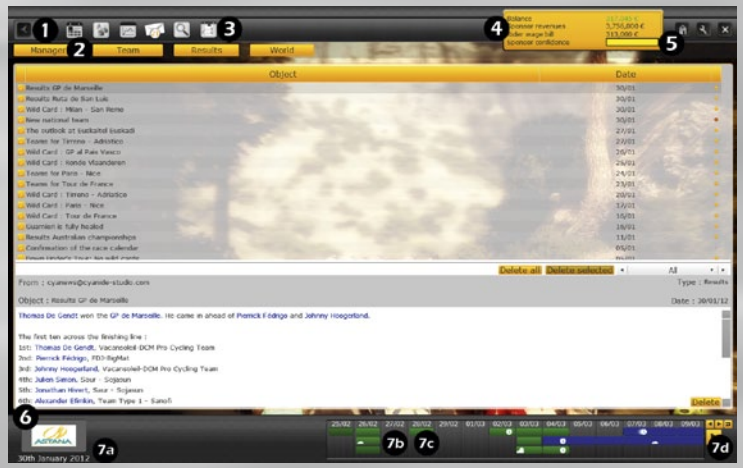
C: (nur im Scratch-Rennen): Kamera herauszoomen

Mausrad nach vorne: (nur im Scratch-Rennen): Kamera hineinzoomen

Mausrad nach hinten: (nur im Scratch-Rennen): Kamera herauszoomen

• 6. KARRIEREMODUS – ALLGEMEINE INFORMATIONEN

6.1. MENÜFÜHRUNG IM KARRIEREMODUS



Das Hauptmenü im Karrieremodus besteht stets aus den gleichen Reitern. Wenn Sie von einem Menü in das andere wechseln, ändert sich lediglich der Hauptbereich des Bildschirms darunter. Unten sehen Sie ein Bild vom Hauptmenü; darunter werden die stets gleichen Menüoptionen kurz beschrieben, mit denen Sie im Spiel vorankommen oder sich über Ihre aktuelle Lage informieren können.

1) Name der aktuellen Seite. Mit Hilfe der Pfeile können Sie diejenigen Seiten erneut anwählen, die Sie zuletzt aufgerufen haben.

2) Die Reiter des Hauptmenüs. Klicken Sie auf einen Reiter, um das entsprechende Untermenü einzublenden. Hier haben Sie Zugriff auf alle Bereiche, die Ihnen für die Leitung Ihres Teams zur Verfügung stehen.

3) Symbole für den direkten Zugriff auf die wichtigsten Seiten: Kalender, Kader, Finanzen, News (inkl. Anzahl der ungelesenen Nachrichten), Suchen und Liste.

4) Ihre aktuelle Finanzlage sowie das Vertrauen des Sponsors.

5) Mit den „Home"-, „Werkzeug"- und „Beenden"-Buttons in der rechten oberen Ecke können Sie in das Spielmenü zurückkehren („Home"-Button), die Einstellungen aufrufen („Werkzeug"-Button) oder zu Windows zurückkehren („Beenden"-Button). Kehren Sie zu Windows oder ins Spielmenü zurück, so wird das Spiel automatisch gespeichert.

6) Name und Logo Ihres Teams.

7) Kalenderleiste: Mit Hilfe dieser Leiste können Sie zum nächsten Tag wechseln, wenn Sie alle gewünschten Aktionen des aktuellen Tages ausgeführt haben, oder aber direkt zur nächsten anstehenden Veranstaltung springen (am nächsten Tag oder später).

Mit der Kalenderleiste haben Sie darüber hinaus direkten Zugriff auf ein beliebiges Rennen oder einen beliebigen Tag der Saison. Sie können vor- und rückwärts durch den Kalender blättern; es werden je 14 Tage gleichzeitig dargestellt. Die Leiste besteht aus verschiedenen Elementen:

7a) Links wird das aktuelle Spieldatum angezeigt.

7b) Oben sind die einzelnen Tage eines zweiwöchigen Zeitraums angeordnet. Platzieren Sie den Mauszeiger auf einem beliebigen Datum, um die Namen aller Rennen des Tages einzublenden.

7c) Unter jedem Tag steht entweder nichts oder ein farbiger Balken. Hier sehen Sie den Rennkalender Ihres Teams. Wird kein Balken angezeigt, steht am betreffenden Tag kein Rennen für Ihre Mannschaft an. Ansonsten steht die Farbe des Balkens für die Art des Rennens, das an dem jeweiligen Tag stattfindet:

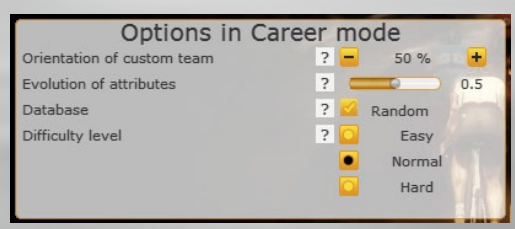
Orange	Welt- oder nationale Meisterschaften	**Rosa**	Italienrundfahrt
Blau	Rennen der Cya-World-Tour	**Gelb**	Tour de France
Grün	Rennen der Kontinental-Tour	**Rot**	Spanienrundfahrt

Die Symbole des Balkens geben an, ob es sich bei dem Wettbewerb um ein Zeitfahren, ein Bergrennen oder ein Hügelrennen handelt. Klicken Sie auf einen farbigen Balken (eine Veranstaltung), um Informationen zum Rennen (Name, Streckenprofil usw.) zu erhalten. Sie können direkt zu einem gewünschten Datum springen, indem Sie den Tag anklicken. Tour de France 2012 - Der offizielle Radsport-Manager berechnet dann die Ereignisse, die Ihre Mannschaft betreffen und sich darüber hinaus sonst noch in der Radsportwelt zutragen. Bevor die Simulation beginnt, werden Sie gefragt, ob Sie „Mit Unterbrechungen simulieren" oder „Ohne Unterbrechungen simulieren" möchten. Wenn Sie einen Sprung vorwärts in der Zeit bestätigen, geht das Spiel Tag für Tag weiter und berechnet dabei unterschiedliche Elemente. Benachrichtigungen auf dem Bildschirm zeigen Ihnen den Eingang von Nachrichten auf Ihrer „News"-Seite an.

7d) Rechts der Kalenderleiste befinden sich Pfeilsymbole, mit denen Sie im Kalender navigieren können.

Klicken Sie auf den großen Rechtspfeil, um zum nächsten Tag oder Rennen zu springen. Im Laufe jedes Tages erhalten Sie verschiedene Mitteilungen, etwa über Verhandlungen mit Sponsoren, Fahrertransfers oder Rennergebnisse, die Sie oder gegnerische Teams betreffen. Mit den kleinen Pfeilen können Sie innerhalb des Kalenders vor- und zurückblättern. Der gebogene Pfeil bringt Sie zum aktuellen Tag zurück.

6.2. NEUE KARRIERE STARTEN



Profil erstellen: Wenn Sie eine Karriere starten, müssen Sie Ihr Managerprofil erstellen.

Auf der ersten Seite geben Sie dazu Namen, Geburtstag und Nationalität an (scrollen Sie mit den Pfeilen durch die Flaggen oder klicken Sie auf das Flaggensymbol, um eine Flagge auszuwählen). Dabei kann es sich natürlich auch um fiktive Daten handeln. **HINWEIS:** Wollen Sie Ihr eigenes Foto verwenden, muss es im Format 64x64 als TGA-Datei im Verzeichnis „\Gui\Single\ManagerPhoto" vorliegen. Bestätigen Sie Ihre Daten mit dem Button „Weiter".

Karriereeinstellungen: Nachdem Sie Ihr Profil ers-tellt haben, erscheint ein kleines Fenster, in dem Sie Ihre gewünschten Karriereeinstellungen vornehmen können.

Ausrichtung der eigenen Mannschaft: Hiermit legen Sie die Ausrichtung des Teams fest, wenn Sie eine eigene Mannschaft erstellen. Je höher der Wert ist, desto höher fällt auch das Mannschaftsbudget aus. Allerdings erhalten Sie dann auch weniger Informationen, mit denen Sie viel versprechende junge Fahrer entdecken können.

Entwicklung der Attribute: Dieser Parameter legt fest, wie schnell sich ein Fahrer entwic-kelt. Das Spiel ist auf einen Wert von 0,5 ausgelegt und läuft damit normal ab. Der Einfluss dieses Werts wurde absichtlich verringert, um das Balancing des Spiels nicht zu beeinträchtigen. Für eine langsamere Entwicklung können Sie den Wert auf 0 einstellen, während Sie eine schnellere Entwicklung mit dem Wert 1 erreichen.

Datenbank: Standardmäßig sind die Potentiale aller Fahrer für jede Karriere, die Sie starten, identisch und fest vorgegeben. Wenn Sie jedoch die Option „Zufällig" aktivieren, werden die Potentiale zufällig verteilt, wodurch Ihre Karriere weniger vorhersehbar wird.

Schwierigkeitsgrad: Der Schwierigkeitsgrad legt fest, wie viel Geld Sie von Ihrem Sponsor in der ersten Saison erhalten.
- Leicht: Sie erhalten mehr als die Gesamtausgaben für Ihre Fahrer.
- Normal: Sie erhalten so viel wie die Gesamtausgaben für Ihre Fahrer.
- Schwer: Sie erhalten weniger als die Gesamtausgaben für Ihre Fahrer.

Teamauswahl:
Um Ihre Karriere als Manager zu beginnen, müssen Sie eine Mannschaft auswählen.

Es gibt drei Kategorien von Mannschaften:

- **Cya-World-Tour:** Dies ist die Vorzeigedivision, in der die 18 besten Teams der Welt versammelt sind. Diese Teams treten im Verlauf der Saison in den 28 größten Rennen des Jahres gegeneinander an. Sie können ebenfalls an den Kontinental-Wettbewerben in den Kategorien HC und 1 teilnehmen und dadurch ihre Rennplanung erweitern
- **Kontinental-Pro:** Dies ist die zweite Stufe in der Hierarchie. Die Division besteht aus 22 Teams, deren Rennkalender die «Kontinental»-Rennen umfasst, aber auch die «Cya-World-Tour»-Rennen, falls die Teams eine Einladung zu diesen erhalten. Im Gegensatz zu der höchsten Stufe gibt es hier keinen gemeinsamen Kalender, sondern eine Vielzahl von Rennen in der ganzen Welt. Die geografischen Anforderungen Ihres Sponsors werden daher Ihren Kalender bestimmen.
- **Kontinental:** Dies ist die niedrigste Stufe im professionellen Radrennsport. Teams treten hier ausschließlich im Rahmen des «Kontinental»-Rennplans gegeneinander an. Das heißt jedoch nicht, dass die Rennen hier «leicht» sind! Sie werden oft auf «Kontinental-Pro»-Teams treffen und in seltenen Fällen gar auf Teams der «Cya-World-Tour». Außerdem ist diese Division ein gutes Sprungbrett für ehrgeizige Nachwuchsfahrer.

Erfahrene Spieler haben auch die Möglichkeit, ein eigenes Team aus den Fahrern ihrer Wahl zu erstellen. Abhängig vom gewählten Budget wird die Mannschaft in Kontinental-Pro oder nur in Kontinental starten.

Hinweis: Das Niveau der Teams wird durch Sterne angezeigt. Je mehr Sterne ein Team aufweist, desto stärker ist es einzuschätzen. Wenn Sie ein starkes Team auswählen, können Sie mit besseren Fahrern arbeiten, müssen aber auch mit höheren Anforderungen durch die Sponsoren klarkommen.

Am Ende der Saison steigen die beiden Teams am Ende der «Cya-World-Tour»-Rangliste in die Kontinental-Pro-Division ab.

Die beiden bestplatzierten Teams der Kontinental-Pro-»Superprestige»-Rangliste steigen in die Cya-World-Tour auf.

Kontinental-Teams können nicht absteigen. Um in die «Kontinental-Pro»-Division aufzusteigen, muss ein Team am Ende der Saison unter den besten 20 Teams der «Superprestige»-Rangliste der «Kontinental-Pro»- und «Kontinental»-Teams sein (mit Ausnahme der beiden Teams, die in die «Cya-World-Tour» aufsteigen).

Wenn Sie ein Team ausgewählt haben, klicken Sie auf den Button „Weiter". So gelangen Sie zum Herzstück von Tour de France 2012 - Der offizielle Radsport-Manager, dem Managementteil. Hier werden Sie die meiste Zeit verbringen, wenn Sie nicht gerade im 3D-Rennen Ihren Fahrern Anweisungen erteilen.

HINWEIS: Der Saisonwechsel findet am 15. Oktober statt. Deshalb ist es gut möglich, dass Fahrer, die zurzeit noch in Ihrer Mannschaft sind, ohne Vertrag im Reiter der nächsten Saison stehen.

6.3. EIGENES TEAM

Geben Sie in der linken oberen Ecke des Bildschirms den vollständigen Namen Ihres Teams ein.

Darunter können Sie eine verkürzte Version festlegen, die verwendet wird, wenn der Platz eingeschränkt ist. Bei noch weniger Platz für den Teamnamen werden nur drei Zeichen angezeigt, daher müssen Sie diese Zeichen unter „Initialen" eingeben.
Nachdem Sie die Nationalität Ihres Teams festgelegt haben, können Sie eines der 20 vorgegebenen Teamtrikots auswählen.

Auf der rechten Seite sehen Sie die Vorgaben hinsichtlich der Fahrer- und Gehaltseinschränkungen. Darunter befindet sich eine Liste von Fahrern mitsamt ihrer Eigenschaften und monatlichen Gehaltskosten. Diese Liste ist unterteilt in „Freie Fahrer" und „Jungtalente". Mit dem Button „=>" nehmen Sie einen Fahrer in Ihren Kader auf der linken Seite auf. Die Auswirkungen auf die Fahrer- und Gehaltsgrenzen werden sofort angepasst. Wird ein Parameter orange dargestellt, befinden Sie sich über bzw. unter der jeweiligen Grenze. Sie können Fahrer hinzufügen/entfernen, bis Ihr Kader und das Gehaltsgefüge ausgeglichen sind.

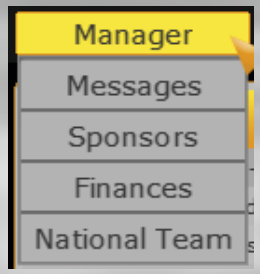
Nachdem Sie die Nationalität Ihres Teams festgelegt haben, können Sie eines der 20 vorgegebenen Teamtrikots auswählen.

„Jungtalente" sind Junioren mit bisher unbekanntem Potential. Mit dem Button „Scout" erhalten Sie sofort einen Bericht über den Wert des entsprechenden Fahrers. Dabei werden die „verblei-benden Berichte" um 1 gesenkt. Vier mögliche Bewertungen können in dem Bericht stehen: Hoffnungslos, Interessant, Vielversprechend und Glänzende Zukunft.
Sie können auf den Button „Filter" klicken, um nur die Fahrer der gewünschten Nationalität anzeigen zu lassen und damit die Suche zu vereinfachen. Dieser Filter wirkt sich nicht auf „Jungtalente" aus, da in der Liste lediglich Fahrer derjenigen Nationalität aufgeführt werden, die Sie bei der Erstellung Ihres Managerprofils angegeben haben.

6.4. KARRIERE SPEICHERN UND FORTSETZEN

Ihr Spielfortschritt wird im Karrieremodus automatisch gespeichert, wenn Sie sich in den Managementmenüs befinden. Beenden Sie das Spiel oder diesen Modus, wird Ihre Karriere aktualisiert. Klicken Sie zum Fortsetzen einer gespeicherten Karriere im Hauptmenü auf die Buttons „Laden" oder „Letzten Spielstand laden".

• 7. MANAGERMENÜ



7.1. NEWS

Die Nachrichtenseite enthält alle Meldungen, die Sie täglich erhalten. Da sie für verschiedene Phasen des Spiels (Renneinladungen, Sponsoring, Fahrerverträge...) von Bedeutung sind, sollten Sie die Nachrichten aufmerksam verfolgen. Besonders sollten Sie darauf achten, welche Nachrichten Sie löschen! Sie können sämtliche Nachrichten im Dropdown-Menü über „Alle" ansehen oder sie nach Kategorien sortiert lesen: Team, Rennen, Transfer, Verletzungen, Ergebnisse, Nachwuchsfahrer.

Die Nachrichten betreffen nicht nur Ihre Mannschaft, sondern alle Teams und Fahrer, die auf Ihre Karriere einwirken können. **Hinweis:** Wenn Sie den Mauszeiger auf eine Dropdown-Liste bewegen und anschließend das Mausrad drehen, können Sie durch den Inhalt der Liste scrollen. Im Laufe der Saison werden Sie durch Mitteilungen auf dem Bildschirm über die Ankunft neuer Nachrichten informiert. Die meisten können ignoriert werden, bis Sie die Zeit finden, die Liste durchzugehen. Dann und wann jedoch werden Sie auf die Bildschirmmitteilung „Einige Dinge verlangen Ihre Aufmerksamkeit" stoßen. Dem sollten Sie dann schnell auf den Grund gehen. Die wichtige Meldung wird durch einen roten Punkt markiert. Sie kann z.B. eine Frage mit mehreren Antwortmöglichkeiten oder einen Link zu einem anderen Bereich des Spiels enthalten. Das Spiel lässt sich erst fortsetzen, wenn das Problem gelöst ist.

Durch diese Nachrichten erhalten Sie regelmäßig die Möglichkeit, Ihre Meinung zu bestimmten Ereignissen zu äußern. Sie können mit den Medien sprechen, Einzelgespräche mit Fahrern führen oder auch eine Mannschaftsbesprechung abhalten. Das Ziel dabei ist es, die Fahrer- bzw. Mannschaftsmotivation zu erhöhen oder den Sponsor zufrieden zu stellen. Jeder Fahrer hat einen bestimmten, unveränderlichen Charakter und zeigt eine gewisse Reaktion auf Ereignisse. Nach einem Rennsieg etwa können zwei Fahrer ganz unterschiedlich reagieren, wenn sie in der Presse gelobt oder direkt angesprochen werden. Eine Ihrer Aufgaben besteht darin, Stück für Stück den Charakter Ihrer Fahrer kennen zu lernen, um dann bei Bedarf richtig auf Ereignisse reagieren zu können. Nachrichten können Sie auf drei verschiedene Arten löschen. Alle Nachrichten einer Kategorie lassen sich per Klick auf „Alle Mails löschen" entfernen. Es ist auch möglich, einzelne Nachrichten zu löschen, indem Sie in der ersten Spalte der zu löschenden E-Mail ein Häkchen setzen. Haben Sie die Nachrichten zum Löschen ausgewählt, können Sie diese mit „Auswahl löschen" entfernen. Und als Drittes haben Sie die Möglichkeit, eine Nachricht zu lesen und dann direkt mit dem Button „Löschen" am unteren Seitenrand zu entfernen.

Hinweis: Rennen und Veranstaltungen werden in Nachrichten angekündigt, aber Sie müssen den Kalender aufrufen, um eine Einladung zu erhalten. Je nach Team, das Sie leiten, können Sie automatisch zu einigen Veranstaltungen eingeladen werden.

7.2. SPONSOREN

Die Sponsorseite ist in verschiedene Reiter unterteilt. Auf der Hauptseite können Sie den Namen Ihres/Ihrer aktuellen Sponsors/Sponsoren, finanzielle und Vertragsdetails, das Vertrauen Ihres/Ihrer Sponsors/Sponsoren in Ihre Fähigkeiten als sportlicher Leiter, eine Liste der wichtigsten Ziele für die Saison sowie eine Zusammenfassung der vergangenen Sponsoren sehen.

Das Vertrauen des Sponsors wird durch den farbigen Balken auf der linken Seite dargestellt. Dabei handelt es sich um einen sehr wichtigen Parameter, der sich auf den Verlauf Ihrer Karriere auswirken kann. Das Sponsorenvertrauen verändert sich ab Februar je nach Ihren Rennergebnissen. Ein Vertrauensverlust kann durchaus dazu führen, dass Sie sich am Ende der Saison nach einem neuen Job umsehen müssen. Auch wenn alle Ergebnisse einen Einfluss haben, sollten Sie vor allem auf die Rennen achten, die Ihr Sponsor als Ziel festgelegt hat. Das Vertrauen entwickelt sich ab Januar stetig je nach Ihren Ergebnissen während der Saison. Saisonziele sind die vorrangigen Interessen Ihres Hauptsponsors. Wenn Sie diese Ziele erreichen, wird er Ihnen großes Vertrauen entgegenbringen.

Hinweis: Ein Ziel kann nur einmal während einer Saison erreicht werden. Wenn Ihr Sponsor also einen Etappensieg bei der Tour de France verlangt, Sie aber zwei Siege erringen, bewirkt nur der erste Sieg eine Steigerung des Vertrauens. Der zweite Sieg wird natürlich auch sehr geschätzt, aber seine Wirkung auf das Vertrauen des Sponsors ist minimal.

Zudem gibt es pro Sponsor einen Reiter. Auf diesen erhalten Sie weitere detaillierte Informationen über die Rennen und die Ergebnisse, die sich der jeweilige Sponsor wünscht. Darüber hinaus sollten Sie sehr genau auf die Zufriedenheit mit den Fahrern in Ihrem Kader und den Rennen, für die sie angemeldet sind, achten. Weitere Details darüber finden Sie in der Tabelle, die angezeigt wird, wenn Sie im Dropdown-Menü „Kader" auswählen. Ihr Sponsor gibt seine Meinung über Rekrutierungen aus verschiedenen Ländern sowie über einzelne Fahrer in Ihrem Kader wieder.

Wenn ein Sponsorenvertrag am Ende der laufenden Saison ausläuft, wird der Reiter „Nach Sponsoren suchen" angezeigt. Dort können Sie mit dem Button „Sponsorensuche starten" einen Agenten damit beauftragen, einen neuen Sponsor zu finden. Der Ruf des Agenten legt die Größe des Suchgebiets fest: Ein „legendärer" Agent kann auf der ganzen Welt suchen, während ein „regionaler" Agent auf lokaler Ebene aktiv wird. Die Höhe eines möglichen Vertrags richtet sich dabei ebenfalls nach dem Ruf des Agenten. Klicken Sie, sobald die Größe des Suchgebiets fest-gelegt ist, auf den Button „In Gebiet suchen". Daraufhin erscheinen der Name des Agenten und sein aktueller Auftrag auf dem Reiter „Sponsorensuche starten". Die Suche nach einem Sponsor dauert mehrere Monate, daher sollten Sie Ihre Agenten möglichst früh losschicken. Am besten ist es, mehrere Agenten zur selben Zeit suchen zu lassen, weil nicht alle Vertragsverhandlungen problemlos über die Bühne gehen. Allerdings sollten Sie dabei auch die Kosten im Auge behalten, weil auch Agenten natürlich nicht unentgeltlich arbeiten.

Wenn der Agent einen möglichen Sponsor findet, erhalten Sie die Nachricht „Neuer Sponsor gefunden". In diesem Fall sollten Sie auf den Sponsorensuche-Reiter gehen und auf den Button „Verhandeln" klicken. Daraufhin sehen Sie das erste Angebot Ihres potenziellen Sponsors und den Höchstbetrag, den Ihr Agent für machbar hält. Wenn Sie einen Betrag fordern, der die Mittel des Sponsors weit übersteigt, werden Sie die Nachricht erhalten, dass die Verhandlungen vorbei sind.

Sollte die Differenz zwischen dem Angebot und Ihrer Forderung jedoch nicht zu groß sein, könnte sich der potenzielle Sponsor auf eine neue Verhandlungsrunde einlassen. Sobald das Budget ausgehandelt wurde, müssen Sie sich über die Laufzeit des Vertrags einigen. Bedenken Sie dabei, dass ein neuer Sponsor auch stets neue Forderungen mit sich bringt; so wird er wollen, dass Ihr Team seine Heimatregion repräsentiert, indem es Ergebnisse einfährt, die sein Image in einer vorgegebenen Region aufbessern. Von daher sollten Sie z.B. keinen Vertrag mit einem moldauischen Sponsor abschließen, wenn Sie nicht gera-de mehrere Fahrer aus Moldau engagieren und Rennen in Osteuropa fahren wollen.

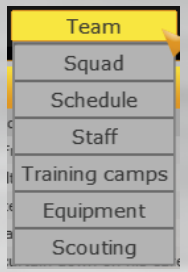
7.3. FINANZEN

Am Anfang der Saison wird den Teams eine bestimmte Geldsumme zugeteilt. Sie müssen danach die monatlichen Ausgaben sowie weitere Aufwendungen verwalten. Die Seite „Allgemeines" gibt Aufschluss über Ihre derzeitige Finanzlage und die Fahrergehälter. Der Reiter „Finanzen" stellt die Monats- und Jahresbilanzen dar, in denen alle Einnahmen und Ausgaben für Ihr Team aufgeführt werden.

7.4. NATIONALTEAM

Sie müssen sich nicht nur um die Belange Ihres eigenen Teams kümmern, sondern werden auch mit der Leitung einer Nationalmannschaft für die Weltmeisterschaft im September betraut. Dabei kann es sich um Ihr eigenes Herkunftsland handeln (die Flagge, die Sie bei der Erstellung Ihres Managerprofils ausgewählt haben) oder um das Land, aus dem Ihr Rennteam stammt. Im Januar entscheidet sich, welches Team Sie betreuen werden, und Sie werden diesbezüglich eine oder mehrere E-Mails unter „News" erhalten. Der Reiter „Informationen" auf der „Nationalteam"-Seite zeigt das von Ihnen betreute Team sowie die Termine von der Vorauswahl bis zur endgültigen Auswahl der Fahrer für die Mannschaftsaufstellung an. Die Reiter „Straßenrennen" und „Zeitfahren" führen die in Frage kommenden Fahrer für die Nationalmannschaft auf, allerdings wird die Liste im Laufe der Auswahlverfahren kürzer.

• 8. TEAMMENÜ



8.1. KADER

Auf der „Kader"-Seite sehen Sie im Dropdown-Menü oben rechts in der Tabelle alles Wissenswerte über Ihre Sportler (Eigenschaften, Vertrag, Verletzungen, Saison, Fitnesstraining und Trainer). Standardmäßig wird hier „Allgemeines" angezeigt, was Ihnen einen schnellen Überblick über alle Fahrer verschafft.

ALLGEMEINES

Neben dem Namen jedes Fahrers stehen von links nach rechts: seine Nationalität, sein Name, der Durchschnitt seiner Eigenschaften und seine Spezialisierung (Bergfahrer, Nord-Klassiker usw.). Als Nächstes ist die derzeitige Form, die Fitness des Fahrers, als Zahl aufgeführt. Sie kann maximal 100 Punkte betragen. Ein grünes Quadrat links von der Zahl spiegelt eine gute Form wider. Ist das Quadrat gelb, sollten Sie den Fahrer sorgfältig beobachten. Fahrer mit rotem Quadrat brauchen dringend eine Ruhepause. Auch die Moral jedes Sportlers wird angezeigt. Sie spielt bei der Fahrermotivation eine große Rolle. Ein deprimierter Fahrer wird weniger erfolgreich sein als einer, der sich fühlt, als könne er die ganze Welt erobern! Wenn Sie nicht eingreifen, vergeudet ein demoralisierter Fahrer unter Umständen sogar eine ganze Saison. Allerdings ist die Moral der Sportler schwer zu kontrollieren - es bedarf eines Balanceakts zwischen den Wünschen des Teamleiters und den Forderungen des Sponsors. Wer sich nicht an die in den Vertragsverhandlungen gemachten Versprechungen hält, senkt die Moral seines Fahrers in Rekordzeit!
In der nächsten Spalte wird die Zahl der gefahrenen Renntage in der Saison angezeigt.

EIGENSCHAFTEN

Jeder Fahrer wird durch vierzehn verschiedene Eigenschaften charakterisiert. Ein Klick auf die Abkürzung im jeweiligen Spaltenkopf sortiert die Liste an- bzw. absteigend nach der gewünschten Eigenschaft.
Ebene (EB): Das Können des Fahrers auf der Ebene, also flachen Strecken. Das ist wichtig für Wasserträger, aber auch für alle, die einen Klassiker gewinnen möchten.
Berg (BE): Das Können des Fahrers am Berg. Das ist wichtig für jene Fahrer, die Rundfahrten oder Bergetappen gewinnen wollen.
Hügel (HÜG): Das Können eines Fahrers in hügeligen Abschnitten. Diese Fähigkeit ist wichtig, um Bergetappen oder Klassiker zu gewinnen.
Prolog (PRL): Das Können des Fahrers bei Prologrennen. Bei Zeitfahrten ist diese Fähigkeit genauso wichtig wie die ZF-Fähigkeit.
Abfahrt (ABF): Gibt an, wie schnell der Fahrer Abfahrten bewältigt.
Zeitfahren (ZF): Das Können des Fahrers beim Einzel- und Mannschaftszeitfahren. Wichtig ist dies grundsätzlich bei Rundfahrten.
Ausdauer (AUS): Das Vermögen des Fahrers, über längere Zeit große Anstrengungen zu bewältigen. Je höher der Ausdauerwert, desto länger kann der Fahrer sein Energieniveau über lange Etappen beibehalten. Im Renn-Interface wird die Ausdauer durch einen grünen Balken angezeigt.
Zähigkeit (ZÄH): Je höher die Zähigkeit eines Fahrers ist, desto hartnäckiger ist er und desto besser kann er Angriffe starten. Im Renn-Interface wird die Zähigkeit durch einen grünen Balken angezeigt.
Regeneration (REG): Die Fähigkeit des Fahrers, sich zwischen zwei Etappen eines Rennens zu erholen. Vor allem für die Sportler wichtig, die bei den großen Rundfahrten ganz vorne ankommen wollen.
Kopfsteinpflaster (KSP): Das Vermögen des Fahrers, auf Kopfsteinpflaster vorwärts zu kommen, das in verschiedenen Klassikern anzutreffen ist. Wichtig für alle, die einen dieser Klassiker gewinnen möchten.
Kämpfer (KMP): Spiegelt die Angriffsfähigkeit des Fahrers wider. Je höher der Wert, desto leichter fallen ihm zusätzliche Anstrengungen und desto eher geht er Risiken ein, um den Sieg einfahren zu können.
Sprint (SP): Das Vermögen des Fahrers, am Ende einer Etappe mit Spitzentempo zu sprinten. Dies ist für die Sprinter, aber auch die Klassiker-Fahrer sehr wichtig.
Beschleunigung (BES): Zeigt die Explosivität des Fahrers an. Diese wird benötigt, um Angriffe zu forcieren oder in einem Sprint die Konkurrenz auszustechen.
Durchschnitt (DSC): Durchschnittswert aller Fähigkeiten.

VERTRAG
Hier erhalten Sie Informationen über die Verträge und Gehälter. Auch die Rolle, die während der Vertragsverhandlungen für jeden Fahrer festgelegt wurde, kann hier eingesehen werden. Es gibt sechs solcher Rollen:

Teamkapitän: Das Team wird um diesen Fahrer herum aufgebaut.
Sprinter: Wenn es das Streckenprofil zulässt, bekommt er die Unterstützung des Teams beim Zielsprint.
Beschützter Fahrer: Ihm werden viele Freiheiten zugesprochen, aber dennoch erwartet man, dass er das Team unterstützt.
Edel-Wasserträger: Seine Aufgabe besteht darin, für den Kapitän zu fahren; bei kleineren Rennen kann er jedoch selbst die Rolle des Kapitäns einnehmen.
Wasserträger: Vom Wasserträger wird erwartet, dass er für seine Teamkollegen und den Kapitän fährt.
Jungtalent: Ein junger Fahrer mit einer vielversprechenden Zukunft, der jedoch noch viel zu lernen hat.

VERLETZUNGEN

Über jede Verletzung Ihrer Fahrer werden Sie auf der „News"-Seite informiert. Hier können Sie auch den Gesundheitszustand Ihrer Fahrer einsehen, Verletzungen verfolgen und einschätzen, wann die betreffenden Fahrer wieder einsatzbereit sein werden.

SAISON

Zeigt an, ob der Fahrer gerade ein Rennen bestreitet, sich im Training befindet oder verletzt ist. Standardmäßig ist dieses Feld leer.
Weitere Informationen in diesem Menü umfassen die Siege des Fahrers und seine momentanen Platzierungen in den jeweiligen Klassements.

FITNESSTRAINING

Fitness: Die in Punkten ausgedrückte Form oder Fitness eines Fahrers ergibt sich aus zwei Faktoren: „Trainingsfitness" + „Rennfitness". Die Formel lautet: Fitnesspunkte eines Fahrers = (aktuelle Trainingsfitness / maximale Trainingsfitness) + (aktuelle Rennfitness / maximale Rennfitness). Trainingsfitness ist hierbei die Form, die durch Trainieren erreicht werden kann. Sie wird zu Beginn der Saison festgelegt und kann höchstens 80 Punkte betragen. Dieses Maximum nimmt mit steigender Müdigkeit des Fahrers ab.
Rennfitness ist die Form, die der Fahrer durch Teilnahme an Rennen erreicht; sie kann höchstens 20 Punkte betragen. Die Fahrer benötigen einige Rennen, um ihre Rennfitness vom Startwert (10 Punkte) auf den höchstmöglichen Wert zu bringen. In dem Maß, in dem der Fahrer an Rennen teilnimmt, sinkt der Maximalwert allmählich. Gegen Ende der Saison wird der Fahrer deshalb weniger konkurrenzfähig sein, wenn er schon viele Rennen in den Beinen hat.

Ermüdung: Mit steigender Form oder Fitness ermüdet ein Fahrer zugleich. Das begrenzt seine maximale Trainingsfitness und hindert ihn daran, die nötige Fitnessstufe zu erreichen, um sein Rennpotential voll auszuschöpfen. Es gibt nur einen Weg, die Ermüdung zu verringern: Ausruhen! Senken Sie das Trainingspensum und erlauben Sie Ihrem Fahrer, es ruhiger anzugehen, bis er sich erholt hat.

Renntage: Verrät Ihnen, an wie vielen Tagen der Saison Ihr Fahrer bisher Rennen bestritten hat. Behalten Sie diese Zahl im Auge: Fahrer, die an zu vielen Veranstaltungen teilnehmen, verlieren ihre maximale Rennfitness. Und was noch schwerer wiegt: Jungtalente, die eine zu lange Saison absolvieren, können am Ende ausgebrannt sein und ihr ursprüngliches Potential für immer einbüßen.

Planung: Hier sehen Sie den Trainingsplan mit dem entsprechenden Fahrer.

TRAINER

1) Spezialisierung: Ein Fahrer kann eine von sieben möglichen Spezialisierungen vorweisen: Bergfahrer, Sprinter, Zeitfahrer, Hügelige Klassiker, Kämpfer, Etappenrennen und Nord-Klassiker. Diese Spezialisierung ergibt sich aus den Eigenschaften des Fahrers und wird von der KI des Spiels bestimmt. Zwar kann ein Fahrer auf eine abweichende Spezialisierung hin trainiert werden, doch der Erfolg ist nicht garantiert.

2) Training: Bestimmen Sie die Art des Trainings für Ihren Fahrer. Es empfiehlt sich, die standardmäßig vorgegebenen Werte zu übernehmen, sofern Sie dem Fahrer keine andere Entwicklungsrichtung geben möchten. Der Erfolg solcher Abweichungen ist jedoch nicht garantiert.

3) Trainer: Sie können wählen, welcher Ihrer Trainer sich um welchen Fahrer kümmert. Ein Fahrer kann nur einen Trainer haben, der Trainer jedoch mehrere Fahrer. Dann verliert er allerdings an Effektivität. So wird etwa ein Trainer mit 15 Schützlingen unter „Fahrer (Eins.)" als „sehr schlecht" bewertet. Betreut er dagegen nur fünf Fahrer, kann er „ausgezeichnet" seiner Arbeit nachgehen.

FAHRERDATENBLATT

Wenn Sie in der Kaderliste auf den Namen eines Fahrers klicken, öffnen Sie dadurch dessen persönliches Datenblatt. Über das Dropdown-Menü rechts oben auf dem Datenblatt können Sie verschiedene Unterseiten aufrufen.

Sie erhalten einen Einblick in den Gesundheitszustand des Fahrers, seine Vorlieben für bestimmte Wetterverhältnisse und Wettbewerbe, seine bisherige Laufbahn usw. „Training" ist die wichtigste Unterseite, da Sie in diesem Bereich den Trainingsplan des Fahrers festlegen. Mit Hilfe des Dropdown-Menüs neben „Training" können Sie einen der zahlreichen Trainingspläne auswählen, der direkt auf einen bestimmten Wettbewerb zugeschnitten ist und den Fahrer beispielsweise speziell für die Ardennenklassiker oder die Tour de France in Form bringt. Sie können jedoch auch einen eigenen Trainingsplan erstellen. Wählen Sie dazu einen der 30 persönlichen Trainingspläne aus und klicken Sie anschließend auf das „Lupe"-Symbol.

Die Fitness eines Fahrers wird in sechs Stufen anhand von Fitnesspegeln in unterschiedlichen Farben dargestellt. Um die nächste Stufe zu erreichen, muss zuerst zwei oder drei Wochen auf der aktuellen Stufe trainiert werden. Will ein Fahrer zum Beispiel bei Paris - Nizza absolut fit sein, muss er schon früh mit dem Training beginnen. Dabei wird sich sein Trainingsplan stark von dem eines Fahrers für die Tour de France unterscheiden.

Die vorgefertigten Trainingspläne können nicht editiert werden, allerdings haben Sie die Möglichkeit, den „Persönlichen Trainingsplan" eines Fahrers anzupassen. Sie gelangen in eine vergrößerte Ansicht des ausgewählten persönlichen Trainingsplanes, wobei alle Pegel auf Stufe 1 gesetzt sind. In der oberen Hälfte werden alle Rennen des Saisonkalenders aufgeführt. Wenn Sie auf eines der Rennen klicken, wird der Renntermin unten im Trainingsplan vermerkt. Klicken Sie auf den Button „Planung ändern", um einen Trainingsplan zu erstellen, der auf ein erfolgreiches Abschneiden in mindestens einem der oben aufgeführten Wettbewerbe zugeschnitten ist. Um die Fitnessstufe zu bearbeiten, klicken Sie auf den gewünschten Wochenpegel. Ein Klick erhöht den Pegel. Ein weiterer Klick erhöht den Pegel erneut. Sie können die Höhe/Farbe auch durch Drehen des Mausrads nach oben oder unten verändern.

Auf diese Art und Weise können Sie die Fitness in einer wichtigen Rennwoche auf Stufe 6 erhöhen, müssen dabei jedoch berücksichtigen, dass Ihr Fahrer erst Stufe 6 erreichen kann, wenn er vorher drei Wochen auf Stufe 5 trainiert hat. Und so kann er auch nur Stufe 5 erreichen, wenn er vorher drei Wochen lang sein Training auf Stufe 4 absolviert hat.
Sie können Ihren Trainingsplan nur abspeichern, wenn er gültige Fitnesspegel aufweist. Wenn Sie auf den Button „Training bestätigen" klicken, erscheint ein Hinweisfenster, das Sie gegebenenfalls über Fehler im Trainingsplan informiert. Durch die Bestätigung Ihres gültigen Trainingsplanes wird dieser in der Standarddatei für Trainingspläne namens „CyclistSchedule.xml" abgespeichert. Sie können Ihren Trainingsplan jedoch auch durch Eingabe eines Dateinamens in das Feld links unten und anschließendes Drücken des „Speichern"-Buttons sichern. Dadurch haben Sie die Möglichkeit, verschiedene Trainingspläne für unterschiedliche Fahrer in Ihren Spielen zu speichern und zu laden.

Klicken Sie auf den Button „Beenden" und anschließend auf „Zurück", um wieder zum Datenblatt des Fahrers zu gelangen.

8.2. PLANUNG

Um die Liste der Rennen und Registrierungen anzuzeigen. Sie können sich sortiert nach Zeiträumen eine Übersicht aller Rennen anzeigen lassen, für die Sie sich angemeldet haben (bzw. nicht angemeldet haben). Sie können Einladungen beantragen oder Anmeldungen abbrechen, indem Sie auf das Kästchen neben einem Rennen klicken. Achten Sie sorgfältig auf die Forderungen Ihres Sponsors, bevor Sie Änderungen am Teamkalender vornehmen.

Jede Anmeldung wird einen Status aus der folgenden Liste haben:

(Blauer Hintergrund) Pflicht	*(Grüner Hintergrund) Angemeldet*	Abgelehnt
(Blauer Hintergrund) Wildcard beantragt	*(Grüner Hintergrund) Einladung beantragt*	Ziel

Hinweis: Unter der Tabelle wird der Termin angezeigt, bis zu dem Sie Rennanmeldungen für diesen Zeitraum ändern können.

Achtung: Wenn Sie sich für ein Rennen abgemeldet haben, müssen Sie alle Anmeldungsanfragen neu stellen.

FAHRERPLÄNE

Sie können über den Reiter Fahrer im Menü Team>Planung auch die Terminkalender einzelner Fahrer verwalten. Die Oberfläche ist in zwei Teile unterteilt: eine Übersicht des Teamkalenders (oben) und einen individuellen Kalender (unten). Um einem Fahrer ein Rennen zuzuweisen, klicken Sie es an und ziehen es einfach aus dem Teamkalender in den individuellen Kalender. Wenn Sie einem Fahrer ein Rennen irrtümlich zugewiesen haben, klicken Sie mit der linken oder der rechten Maustaste auf das Rennen in seinem Kalender, um es wieder zu löschen.
Wenn Fahrer vorangemeldet sind, gibt es drei mögliche Szenarien:
1) Wenn Sie weniger Fahrer als das in rot angezeigte Minimum vorangemeldet haben, wird die Mannschaft am Renntag automatisch aufgefüllt.
2) Wenn Sie genau die Mindestanzahl an Fahrern vorangemeldet haben, wird die Anzahl der vorangemeldeten Fahrer in schwarz angezeigt und die Mannschaft wird nicht verändert.
3) Wenn Sie zu viele Fahrer vorangemeldet haben, wird in rot „Maximum überschritten" angezeigt und am Renntag werden automatisch Fahrer aus der Mannschaft entfernt.

8.3. PERSONAL

Die Personalseite liefert Ihnen Details über Ihr Fachpersonal - Talentsucher (Scouts), Trainer und Ärzte:
- Talentsucher helfen Ihnen dabei, junge Amateurfahrer oder Ihnen bisher unbekannte Profis auf der ganzen Welt zu entdecken.
- Trainer arbeiten mit Ihren Fahrern, um ihre Fähigkeiten zu verbessern.
- Ärzte sorgen dafür, dass Ihre Fahrer ihre Verletzungen schneller auskurieren.

Die Buttons am unteren Seitenrand ermöglichen Ihnen, einen bestehenden Vertrag zu verlängern, einen Angestellten zu entlassen oder neues Personal einzustellen. Verwenden Sie dazu die Buttons „Verlängern", „Entlassen" und „Neues Personal". Sie können einen Mitarbeiter erst entlassen, wenn er sich im letzten Vertragsjahr befindet. Die Zahl der Talentsucher ist auf sechs beschränkt. Jeder Mitarbeiter wird anhand seines Rufes eingestuft: Legendär, International, National oder Regional. Natürlich sind die Mitarbeiter mit besonders gutem Ruf auch die besseren, aber sie verlangen auch mehr Geld für ihre Dienste.
Beachten Sie bitte, dass Sie einem neuen Mitarbeiter, den Sie einstellen, einen Antrittsbonus in Höhe seines doppelten Gehalts zahlen müssen.

8.4. TRAININGSLAGER

Trainingslager sind für Radsportteams geradezu unerlässlich geworden. Alle Mannschaften fahren zu Beginn der Saison nach Südeuropa oder auf die südliche Welthalbkugel, um sich in wärmerem und angenehmerem Klima auf die aktiven Monate vorzubereiten. Falls Sie genug Geld auf dem Konto haben, sollten auch Sie im Januar ein Trainingslager für Ihr Team organisieren. Das wirkt sich positiv auf die Fitness Ihrer Fahrer aus, so dass diese besser in die Saison starten können. Die Buchung eines Trainingslagers erfolgt in fünf Schritten:

1) Wählen Sie das Gebiet aus, in dem Ihr Trainingslager stattfinden soll.

2) Wahl des Trainingslagers: Die verschiedenfarbigen Punkte geben an, wo Trainingslager möglich sind und welches ihre Schwerpunkte sind (Erholung, Vorbereitung, Berg, Zeitfahren, Kopfsteinpflaster oder Hügel).

• Erholung: Diese Trainingslager bieten den Fahrern die Möglichkeit, sich während der langen Saison weitab vom ganzen Stress zu entspannen. Sie wirken sich unmittelbar auf die Moral der Fahrer aus.
• Vorbereitung: Diese Trainingslager sind vor dem Saisonstart sehr wichtig, damit die Fahrer in Form kommen. Während eines Vorbereitungstrainingslagers können Sie über die Benutzeroberfläche nicht zum Trainingsprogramm eines Fahrers gelangen. Der Einfluss auf die Fitness wird nach der Rückkehr der Sportler sichtbar.
• Berg: Diese Trainingslager gewähren dem Fahrer einen vorübergehenden Bonus auf die Fähigkeit „Berg (BE)". Die Wirkung hält rund 12 Wochen an; danach fällt der Wert wieder auf sein normales Niveauzurück.
• Zeitfahren: Diese Trainingslager gewähren dem Fahrer einen vorübergehenden Bonus auf die Fähigkeit „Zeitfahren (ZF)". Die Wirkung hält rund 12 Wochen an; danach fällt der Wert wieder auf sein normales Niveau zurück.
• Kopfsteinpflaster: Diese Trainingslager gewähren dem Fahrer einen vorübergehenden Bonus auf die Fähigkeit „Kopfsteinpflaster (KSP)". Die Wirkung hält rund 12 Wochen an; danach fällt der Wert wieder auf sein normales Niveau zurück.
• Hügel: Diese Trainingslager gewähren dem Fahrer einen vorübergehenden Bonus auf die Fähigkeit „Hügel (HÜG)". Die Wirkung hält rund 12 Wochen an; danach fällt der Wert wieder auf sein normales Niveau zurück.

3) Kosten

4) Mit „Reservieren" buchen Sie ein Trainingslager.

5) Der Reiter „Beobachtet" hält Sie über die reservierten und aktuell besuchten Trainingslager auf dem Laufenden.

Wenn Sie auf „Reservieren" klicken, erscheint ein Menü, in dem Sie alle Details einstellen können.
1) Daten: Hier legen Sie Beginn und Dauer (3-10 Tage) des Trainingslagers fest.
2) Auswahl der Fahrer: Hier bestimmen Sie, welche Fahrer mit auf die Reise gehen sollen. Sie können durch Anklicken der einzelnen Kästchen die gewünschten Fahrer auswählen oder alle mitnehmen, indem Sie auf den Button „Alle Fahrer" klicken. Die Ausgaben für ein Trainingslager sind abhängig von der Zahl der Teilnehmer.
3) Bestätigen: Sie die Buchung nun mit „OK" oder verwerfen Sie sie mit „Abbrechen". Sie haben auch die Möglichkeit, ein bereits gebuchtes Trainingslager zu stornieren. Allerdings werden Ihnen dabei nur 50% der Kosten erstattet, wenn die Stornierung vor Beginn des Trainingslagers erfolgt. Falls Sie am ersten Tag des Trainingslagers oder während der gebuchten Zeit absagen, müssen Sie sogar die gesamten Kosten tragen.

Sie können auch mehrere Trainingslager gleichzeitig anberaumen, damit z.B. eine Gruppe von Fahrern in die Kälte Nordfrankreichs geschickt werden kann, während sich eine andere Gruppe von Fahrern unter der Mittelmeersonne vergnügt.

8.5. MATERIAL

Auf den Materialseiten können Sie Rennradrahmen, Laufräder und Helme für Ihr Team kaufen. Zu Beginn Ihrer Karriere besitzt Ihr Team von jeder Firma das günstigste Modell in jeder Kategorie. Da das Kästchen schon mit „Eingekauft" markiert ist, erscheint in der rechten Spalte auch kein Preis. Verschiedene Farben zeigen die Verfügbarkeit der Ausrüstung an. Material, das Sie bereits besitzen oder kaufen dürfen, hat einen hellblauen Hintergrund. Material, das noch nicht verfügbar ist, steht vor hellgrauem Hintergrund. Sie können den betreffenden Rahmen, Helm oder die Räder erst kaufen, wenn Sie das nächstniedrigere Modell der Reihe erworben haben. Der Name des Materials, das Sie gerade betrachten, wird durch einen gelben Herstellernamen in Verbindung mit einem gelben Modellnamen angezeigt. Jedes Zubehör weist bis zu sechs Sterne in den Kategorien Ebene, Berg und Zeitfahren auf. Wenn Sie neues Material kaufen möchten, klicken Sie auf den Button „Kaufen".

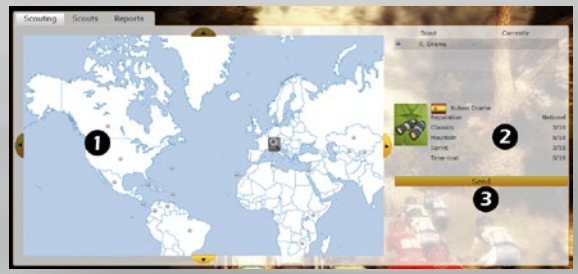
Hier können Sie alle im Spiel verfügbaren Ausrüstungsmarken und -modelle kaufen. Jede Anschaffung hat ihren Preis, so dass Sie diese sorgfältig überdenken sollten, auch wenn sie die Leistungsfähigkeit Ihrer Fahrer steigert.

8.6. TALENTSUCHE

Die Talentsuche ermöglicht es Ihnen, Nachwuchsfahrer für Ihr Team zu finden. Damit können Sie bis zu sechs Scouts (Beobachter) gleichzeitig beauftragen. Diese benötigen zwischen einigen Wochen und anderthalb Monaten für die Talentsuche; daher ist es unmöglich, auf der ganzen Welt nach Talenten zu suchen. Je besser der Ruf des Scouts ist, desto verlässlicher sind seine Berichte. Dennoch kann ein solcher Bericht auch beim besten Scout daneben liegen. Deshalb sollten Sie nicht zögern, noch einen zweiten Scout in eine Region zu schicken, in der bereits ein Kollege war. Manchmal erhalten Sie sehr unterschiedliche Berichte.

JUNGE FAHRER

Scouts können Sie in eine Reihe von Ländern und Regionen schicken, indem Sie ihr Ziel auf einer Weltkarte anklicken. Die Karte lässt sich mit gedrückter Maustaste oder mit den Pfeilsymbolen an den Rändern bewegen. Europa wird detaillierter als der Rest der Welt dargestellt und Sie können mit dem Lupensymbol hinein- oder herauszoomen.



1) Bewegen Sie den Mauszeiger über einen Punkt in einem bestimmten Gebiet, um zu erfahren, welchen Fahrertyp Sie dort höchstwahrscheinlich finden werden. Wenn Sie auf den Punkt klicken, aktivieren Sie den Button „Senden".

2) Scout-Informationen: Der Ruf des Scouts zeigt dessen Glaubwürdigkeit an. Je besser dieser Ruf ist, desto verlässlicher sind seine Berichte. Des Weiteren wird seine Fähigkeit zum Aufspüren eines bestimmten Fahrertyps angezeigt (Klassiker, Berg, Sprint oder Zeitfahren). Für jede besuchte Region finden Sie auf der Seite des Scouts die Anzeige „Kenntnis". Je länger er sich in der entsprechenden Region aufhält, desto mehr nimmt dieser Balken zu. Der Scout erhält zudem einen kleinen Bonus, wenn er die Region besucht, aus der er selbst ursprünglich stammt. Je voller der Balken wird, desto präziser sind die gesammelten Informationen über den beobachteten Fahrer. Je länger ein Scout sich außerhalb einer bereits besuchten Region aufhält, desto mehr nimmt der „Kenntnis"-Balken für die entsprechende Region wieder ab.

3) Klicken Sie auf den Button „Senden" (dem der Name des ausgewählten Gebiets hinzugefügt wurde), um dem Scout grünes Licht für seine Suche zu geben. Informationen über die Zielregion und das Datum der Rückkehr des Scouts werden umgehend neben seinem Namen angezeigt.

SCOUTS

Auf der „Scouts"-Seite erhalten Sie Informationen zu jedem Ihrer Scouts: den aktuellen Einsatzort, Berichte, seine Kenntnis von einer bestimmten Region usw. Er hält sich so lange in der zugeteilten Region auf, bis Sie ihn zurückbeordern. Während seines Aufenthalts schickt er Ihnen regelmäßig Berichte zu den einzelnen Fahrern, die er gerade unter die Lupe nimmt. Diese können Sie im Reiter „Berichte" einsehen. Wenn Sie seinen derzeitigen Beobachtungseinsatz beenden möchten, klicken Sie auf den Button „Zurückrufen".

BERICHTE

Während seines Beobachtungseinsatzes schickt Ihnen der Scout regelmäßig Berichte über die einzelnen Fahrer. Informieren Sie sich stets darüber, welche Fahrer er gefunden hat. War der Scout in mehreren Regionen unterwegs, müssen Sie mit Hilfe des linken und rechten Pfeilbuttons am oberen Rand der Tabelle zwischen den einzelnen Regionen hin- und herwechseln. Klicken Sie auf den Namen des entdeckten Jungtalents, um dessen Datenblatt einzusehen. Da es sich um einen Ihrem Team unbekannten Fahrer handelt, haben Sie keinen Einblick in dessen Eigenschaften, Vorlieben usw.

Am unteren Rand der Berichte-Seite befinden sich zwei Buttons: „Beobachten" und „Sponsor". Sie können einen interessanten Jungfahrer durch einen Scout „Beobachten" lassen. Dabei verschafft er sich für die Dauer seines Aufenthalts in der entsprechenden Region einen Eindruck vom Potential des Nachwuchsfahrers. Am Ende der Beobachtungszeit ändert sich der Eintrag in der Spalte „Potential" möglicherweise, abhängig vom Ruf Ihres Talentsuchers. Die Spalte „Beobachten" gibt an, wie lange - wenn überhaupt - ein Jungtalent beobachtet wurde.

Falls Sie ein Nachwuchstalent nicht direkt verpflichten, es sich aber bereits für die Zukunft sichern wollen, können Sie den Fahrer auf verschiedene Arten unterstützen - durch Ausrüstung, Training, Gehälter (oder alle drei). In diesem Fall klicken Sie auf den Button „Sponsor" (den Sie auch auf dem persönlichen Datenblatt des Jungfahrers finden), um ein kleines Fenster mit Sponsoringvarianten zu öffnen. Klicken Sie auf die Unterstützung, die Sie gewähren möchten. Die Reaktion des Sportlers erfahren Sie auf der „News"-Seite. Sie können nun bis zum Ende der Saison mit einem Vertragsangebot warten und hoffen, dass der Fahrer sich dann mit Ihnen treffen möchte. Allerdings könnte er bis dahin auch mit einem anderen Team in Kontakt getreten sein.

• 9. ERGEBNISSE

9.1. LETZTE ERGEBNISSE

Auf dieser Seite erhalten Sie einen Überblick über die letzten Rennresultate (Etappenergebnis, Gesamtklassement sowie die Sprint-, Berg- und Mannschaftswertungen). Im Dropdown-Menü rechts oben im Bild können Sie das Rennen auswählen, dessen Ergebnisse Sie anzeigen lassen wollen.

9.2. PLATZIERUNG

Hier finden Sie drei Reiter (Einzel, Team und Welt), die zu den verschiedenen Ranglisten führen. Mit dem rechten Dropdown-Menü auf der jeweiligen Seite können Sie die Tabellen/ Ergebnisse der ausgewählten Saison nach Cya-World-Tour, Kontinental, Superprestige oder Siegen anzeigen lassen.

9.3. U23

Hier finden Sie die internationalen Platzierungen der vielversprechendsten Fahrer aus der Kategorie „U23".

9.4. ARCHIV

Im Archiv finden Sie fünf Bereiche: Chronik, Saisonstatistiken, Rekorde, Erfolge und Star des Jahres.

Chronik: Zeigt die ersten 25 Plätze aller kategorisierten Rennen seit 2007 an (WM, ZF-WM, CTT, TDF, etc.)

Saisonstatistiken: Zeigt die Ergebnisse und Statistiken der wichtigsten Meisterschaften und Rennen in der ausgewählten Saison an.

Rekorde: Zeigt die Rekorde (hauptsächlich die Anzahl der Siege) an, die Sie in drei Arten von Rennen aufgestellt haben: bei großen Rundfahrten, bei Klassikern und bei Rundfahrten. Als große Rundfahrten zählen die drei wichtigsten Rennen – Le Tour de France, Supergiro di Italia und La Vuelta a España.

Erfolge: Zeigt eine Reihe von außerordentlichen Erfolgen im Laufe der Jahre an.

Star des Jahres: Zeigt jedes Jahr die nominierten Fahrer und die Preisträger der Auszeichnung „Star des Jahres" an.

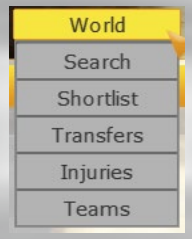
Hinweis: Beachten Sie bitte, dass Rekorde gebrochen und historische Leistungen übertroffen werden können. Neue Rekorde werden im Archiv gespeichert.

9.5. REGELN

Eine kurze Erinnerung an die Regeln zu Divisionen, Rennen und zur Tabelle finden Sie in 3 verschiedenen Reitern.

• 10. DAS WELTMENÜ

Dieses Menü liefert Ihnen Informationen zur Radsportwelt und ist besonders nützlich, wenn Sie nach neuen Profifahrern außerhalb Ihres eigenen Teams zur Verstärkung Ihrer Mannschaft suchen.



10.1. SUCHEN

Hier können Sie nach allen Profifahrern suchen, die im Datensatz des Spiels vorhanden sind. Junge Amateurfahrer tauchen in dieser Liste nicht auf. Hierzu müssen Sie die Bereiche „U23" oder „Talentsuche" aufrufen. Benutzen Sie das Dropdown-Menü oben rechts, um die Vertragsdetails, Eigenschaften und saisonrelevanten Informationen zu den Fahrern anzuzeigen. Mit dem Filter in der unteren Bildschirmhälfte können Sie Ihre Suche anpassen (Fahrereigenschaften, Alter, Gehalt usw.). Benutzen Sie das Dropdown-Menü, um einen Parameter zu aktivieren und mit den Werten rechts die Filterkriterien zu bestimmen. Klicken Sie anschließend auf den Button „Suchen", um diejenigen Fahrer anzuzeigen, die Ihren gewünschten Kriterien entsprechen. Mit Hilfe der kleinen Dropdown-Menüs „UND/ODER" können Sie bis zu fünf Parameter für Ihre Filterkriterien nutzen. Speichern oder laden Sie Ihren Filter mit den Buttons „Speichern" und „Laden". Um Parameter wieder zu entfernen, benutzen Sie die „Löschen"-Buttons rechts.
Wenn Sie in der Liste einen Fahrer sehen, der Sie interessiert, klicken Sie auf den Namen des Fahrers, um ein Fenster mit dessen individuellen Daten zu öffnen. Unten auf der Seite werden zwei Buttons angezeigt: „Kontakt" bzw. „Erneuern" (falls der Fahrer in Ihrem Team fährt) und „Auf Liste setzen".

Kontakt: Wenn Sie außerhalb der Transferphase (Juli bis Oktober) auf diesen Button klicken, erhalten Sie die Nachricht, dass Sie mit den Vertragsverhandlungen bis Juli warten müssen. Ist der Fahrer derzeit vertragsfrei, wird ein Verhandlungsfenster eingeblendet.

Auf Liste setzen: Nimmt den Fahrer in die Liste der Fahrer auf, die Sie im Auge behalten möchten.

10.2. LISTE

Hier sind die Fahrer aufgeführt, die Sie im Auge behalten möchten.

10.3. TRANSFERS

In diesem Bereich verwalten Sie Ihre Angelegenheiten rund um Vertragsverhandlungen mit Fahrern Ihres Teams oder Fahrern, die Sie verpflichten möchten. Mit Hilfe des Dropdown-Menüs rechts oben können Sie eine Liste mit Ihren eigenen Fahrern einsehen (Vertragsdauer, Rolle, Gehalt usw.). Hier erfahren Sie auch, mit wem Sie derzeit in Verhandlungen stehen und welche Fahrer zu Ihnen wechseln oder die Mannschaft verlassen werden.
Eine Saison bei Tour de France 2012- Der offizielle Radsport-Manager besteht aus zwei unterschiedlichen Abschnitten - der aktiven Rennsaison vom 1. Januar bis 15. Oktober und der inaktiven Saison bis zum Jahresende. In dieser Zeit können sich die Fahrer erholen, während für den Teammanager die Phase beginnt, in der neue Talente verpflichtet werden und mit Fahrern sowie deren Teams verhandelt wird. Sämtliche Verträge im Spiel laufen bis zum 15. Oktober des Folgejahres.
Vom 1. Juli bis zum 15. Oktober können Sie Verträge für die kommende Saison anbieten, sofern der entsprechende Fahrer ab dem Saisonende am 15. Oktober keinen Vertrag hat (ein Fahrer, der derzeit bei keinem Team unter Vertrag steht, oder ein Fahrer, dessen Vertrag nicht verlängert wird). Wenn Sie einen Fahrer verpflichten, dessen Vertrag ausläuft, müssen Sie seinem Team keine Ablösesumme bezahlen.
Im ersten Jahr Ihrer Karriere haben Sie zudem die Möglichkeit, einen freien Fahrer einzustellen, der selbst noch am Anfang seiner Karriere steht.

Datum	Mögliche Transferhandlungen
1. Januar - 1. Juli	Verträge von Fahrern Ihres Teams verlängern
1. Juli - 15. Oktober	Vertrag anbieten (sofern der Fahrer ab dem 15. Oktober frei ist)
15. Oktober - 1. Januar	Vertrag anbieten, entlassen

Rider request
O.Sontamaria wants a 3 year contract period as Protected rider
He reckons that he's worth 2,000 €/month.
Contract
Protected rider
Salary
2000
Length
3
Sprinter
Team-mate
Information
O.Sontamaria is actually Protected rider on 2,000 €/month with Burgos
Your wage bill for next year is estimated to be : 18,000 €/month
The maximum authorised wage bill will be 48,000 €/month
Your sponsor(s) have imposed a maximum salary of 2,000 €/month for this rider.
The budget allocated by your sponsor for next year will allow you a total wage bill for your riders of about 24,166 €
Ok
Cancel

Im Datenblatt eines Fahrers haben Sie Zugriff auf die Optionen der Vertragsverhandlungen. Abgesehen von den Buttons unten im Bild sind alle Datenblätter gleich gestaltet.
Das Verhandlungsfenster besteht aus drei Teilbereichen. Im oberen Drittel des Fensters können Sie sich ein Bild von den Anforderungen des Fahrers machen. Im mittleren Drittel können Sie dem Fahrer Ihr Angebot bezüglich der Fahrerrolle, Vertragsdauer und natürlich des Gehalts unterbreiten. Bedenken Sie jedoch, dass Sie dem Fahrer die ihm versprochene Rolle im Team auch zugestehen müssen, um signifikante Moraleinbußen zu vermeiden. Wenn Sie den Fahrer als Sprinter einsetzen möchten, versehen Sie das gleichnamige Kästchen mit einem Haken. Im unteren Fensterdrittel erhalten Sie Informationen über Ihre derzeitige finanzielle Lage.

Fahrer können Bedingungen für ihre Verträge stellen. Wird eine Vertragsbedingung (z.B. Divisionserhalt des Teams) nicht erfüllt, gilt der Vertrag als hinfällig.

Wenn Sie Ihr Angebot bestätigen, erscheint der Name des Fahrers im Transfermenü unter „Läuft".

Vertragsverhandlungen mit Ihren eigenen Fahrern

Erneuern: Verlängern Sie einen bestehenden Vertrag mit einem Ihrer Fahrer (Vertragsbeginn ist der 15. Oktober). Je früher Sie in Verhandlungen mit Ihren Fahrern treten, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, dass er sich von einem konkurrierenden Team abwerben lässt.

Entlassen: Sie können einen bestehenden Fahrervertrag mit sofortiger Wirkung beenden, müssen dann jedoch abhängig von der Restdauer des Vertrages eine Abfindung zahlen.

Vertragsverhandlungen mit ungebundenen Fahrern

Sie können einen Fahrer auf die Liste setzen. Wenn Sie ihn unter Vertrag nehmen möchten, müssen Sie auf den Button „Kontakt" klicken. Damit können Sie einen Fahrer kontaktieren, der am 15. Oktober vertragsfrei wird oder derzeit keinen Vertrag hat.

Vertragsverhandlungen mit anderweitig gebundenen Fahrern

Sie können einen Fahrer auf die Liste setzen. Wenn Sie einem Fahrer eines gegnerischen Teams einen Vertrag anbieten möchten, müssen Sie auf den Button „Kontakt" klicken. Vertragsverhandlungen sind nur vom 15. Oktober bis zum 1. Januar möglich. Wenn Sie die Erlaubnis des Teams haben, müssen Sie mit dem Fahrer verhandeln.

Ebenso wie Sie anderen Teams Angebote für ihre Fahrer unterbreiten können, dürfen konkurrierende Teams bei Ihnen um Ihre Fahrer buhlen. Die Spalte „Schätzwert" im persönlichen Datenblatt des Fahrers sowie der Status (Fahrerrolle) im Team geben Hinweise auf den ungefähren Transferwert des Fahrers.

Status (Fahrerrolle)	Beschreibung
Teamkapitän	Das Team wird um diesen Fahrer herum aufgebaut
Sprinter	Wenn es das Streckenprofil zulässt, bekommt er die Unterstützung des Teams beim Zielsprint.
Beschützter Fahrer	Ihm werden viele Freiheiten zugesprochen, aber dennoch erwartet man, dass er das Team unterstützt.
Edel-Wasserträger	Fährt für den Teamkapitän, kann jedoch in unwichtigeren Rennen eine Führungsrolle einnehmen.
Wasserträger	Fährt für seine Teamkameraden und speziell den Teamkapitän.
Jungtalent	Vielversprechender Nachwuchsfahrer bis 22 Jahre, der aller dings noch viel Erfahrung sammeln muss.

10.4. VERLETZUNGEN

Hier finden Sie eine Liste der verletzten Fahrer. Fahrern aus Ihrem Team können Sie einen Arzt zuweisen, damit sie schneller gesund werden. Wenn sich nicht bereits ein Arzt um einen Fahrer kümmert (und Sie noch über einen freien Arzt verfügen), können Sie dem Fahrer über seine Fahrerinfo einen Arzt zuweisen. Klicken Sie zuerst auf den Fahrer und wählen Sie danach im Dropdown-Menü oben rechts „Fahrerinfo" aus. Unter der Überschrift „Gesundheit" können Sie dann in einer Dropdown-Liste einen Arzt auswählen. Eine Änderung des Rückkehrdatums bestätigt, dass der Arzt erfolgreich zugewiesen wurde. Bei den übrigen Athleten erhalten Sie Informationen über ihre Verletzungen sowie die voraussichtliche Rückkehr in ihre Teams.

10.5. TEAMS

In diesem Bereich können Sie sich die Mannschaften der Cya-World-Tour und Kontinental-Touren sowie die Datenblätter einzelner Fahrer ansehen.

• 11. VOR DEM BEGINN EINES RENNENS

Zum Rennen können Sie auf zwei Wegen gelangen: Während der Karriere oder direkt über das -Menü. Allerdings ist der Weg zur Startlinie immer der gleiche. Rennauswahl (im Karrieremodus automatisch), Anzeige von Renn-/Etappeninformationen, Auswahl des Teams/der Fahrer und Wahl (oder Kauf) des richtigen Materials, Auswahl des Rennmodus' sowie Festlegung des Fahrerstatus' und der Rennstrategie.

Rennen Simulieren: Sie haben durch einen Klick auf den Button „Simulieren" die Möglichkeit, das Rennen im Schnelldurchlauf berechnen und anschließend das Ergebnis anzeigen zu lassen (ohne 3D-Ansicht). Vor dem simulierten Rennen müssen Sie jedoch einige Rennanweisungen geben.

Detaillierte Simulation: Wenn Sie auf den Button „Detaillierte Simulation" klicken, wird das Rennen für Sie berechnet. Sie können dabei zusehen und erhalten in Echtzeit detaillierte Informationen über alle Rennereignisse.

In der detaillierten Simulation können Sie je nach Art des Rennens fein aufeinander abgestimmte Strategien und Taktiken festlegen.
- Straßenrennen: Stellen Sie Taktiken wie z.B. «Rhythmus beschleunigen» ab einer bestimmten Renndistanz ein, indem Sie die horizontalen Balken auf dem Streckenprofil verschieben. Individuelle Taktiken wie etwa «Kapitän beschützen» oder «Sprintdistanz» werden für jeden Fahrer einzeln eingestellt.
- Einzelzeitfahren: Wählen Sie je nach Streckenverlauf und Fahrerattributen eine von drei Taktiken aus. Erhöhen Sie den Einsatz, wenn abschüssige Teile vorkommen, auf denen die Fahrer sich erho-len können. Verringern Sie den Einsatz hingegen bei einer Renndistanz von mehr als 50 km.
- Mannschaftszeitfahren: Platzieren Sie 4 oder 5 Fahrer in der Fahrerschlange (mehr, wenn Ihre Fahrer zusammenpassen) und lassen Sie sie dann einen nach dem anderen Führungsarbeit leisten. Je höher das ZF-Attribut eines Fahrers ist, desto länger kann er Führungsarbeit verrichten. In diesem Modus können Sie auch mit Ihren Fahrern interagieren, indem Sie Ihre Taktik in Echtzeit ändern, um auf den Rennverlauf zu reagieren.

11.1. RENNAUSWAHL

Im Karrieremodus werden die Rennen vom spielinternen Kalender festgelegt. Ihr Team ist zu einer bestimmten Anzahl an Rennen eingeladen. Sie können Ihre Mannschaft allerdings noch zu weiteren Rennveranstaltungen anmelden. Während der Saison gelangen Sie automatisch zum Rennen, sobald das Austragungsdatum erreicht ist.

Das Profil des ausgewählten (oder festgelegten) Rennens wird jetzt angezeigt. Im oberen linken Bereich des Bildschirms sehen Sie unter anderem den Namen des Rennens und die Renndistanz. Rechts wird das Streckenprofil einschließlich der Zwischensprints und Bergwertungen (falls vorhanden) angezeigt. Unter dem Diagramm können Sie mit den Pfeilbuttons drei verschiedene Tabellengruppen einblenden. Unter „Bonus" finden Sie die Zeit- und Geldprämien zum Zeitpunkt der Zwischensprints, unter „Klassement" wird die derzeitige Wertung angezeigt und „Beteiligte Teams" verrät Ihnen, wie die einzelnen Mannschaften momentan platziert sind. Wenn Sie sich mit allen Informationen vertraut gemacht haben, klicken Sie auf den Button „Weiter".

11.2. FAHRERAUSWAHL

Die Auswahl der Fahrer ist ein entscheidender Faktor auf dem Weg zum Rennen. Wenn Sie die erste Etappe eines Rennens nicht simuliert haben, gelangen Sie in den Bereich zur Einschreibung der Fahrer. Unten wird angezeigt, wie viele Fahrer mindestens und maximal

von Ihnen gewählt werden dürfen. Sie müssen in der linken Spalte lediglich die Kästchen neben den Fahrern anklicken, die Sie im Rennen aufstellen möchten. Die Fahrerinformationen werden durch drei Optionen des Dropdown Fensters oben rechts in der Tabelle eingeblendet. Klicken Sie sich durch die Menüs „Fähigkeiten", „Saison" und „Kondition" (in Einzelrennen ist jedoch nur „Fähigkeiten" anwählbar).
Unter „Kondition" erhalten Sie Informationen über die Fitness, Erfahrung und absolvierten Renntage des Fahrers.

Mit dem „X"-Button über den Kästchen können Sie die aktuelle Fahrerauswahl aufheben.

Einige Fahrer haben bestimmte Forderungen bezüglich ihres Rennprogramms in der laufenden Saison. Wenn ein Fahrer teilnehmen will oder sich weigert, an einem Rennen teilzunehmen, wird am unteren Bildschirmrand eine Nachricht in rot eingeblendet. Achten Sie darauf, keinen Fahrer zu frustrieren, indem Sie dessen Forderungen keine Beachtung schenken. Jede Entscheidung, die Sie über dessen Kopf hinweg treffen, wirkt sich negativ auf das Vertrauen des Fahrers aus und sorgt für einen Moralverlust.

Klicken Sie auf „Weiter", wenn Sie Ihr Team zusammengestellt haben. Sie gelangen damit auf die „Material"-Seite. Diese unterscheidet sich in zweierlei Hinsicht von ihrem Pendant im Managementteil. Zum einen sehen Sie nur die Ausrüstung, die Sie besitzen, zum anderen gibt es hier „Konfigurationen", d.h. Zusammenstellungen bestimmter Rahmen, Helme und Vorder-/Hinterräder.

Für jede Rennart können Sie drei Konfigurationen erstellen: C1, C2 und C3 für Straßen- und Bergrennen sowie TT1, TT2 und TT3 für Zeitfahren. Sie erstellen eine Konfiguration, indem Sie sie im Dropdown-Menü oben rechts im Bild anklicken und mit den gewünschten Materialien versehen. Die Auswirkungen einer veränderten Zusammenstellung auf das Fahrverhalten in der Ebene, am Berg und beim Zeitfahren machen sich sofort bemerkbar. Wenn Sie im Dropdown-Menü eine neue Konfigurationsnummer wählen, wird die von Ihnen vorgenommene Zusammenstellung bestätigt. Alle drei Konfigurationen werden in einem Fenster links im Bild nebeneinander dargestellt.

Darüber befindet sich die Liste Ihrer Fahrer. Mit „Team" können Sie der gesamten Mannschaft dieselbe Konfiguration zuweisen. Natürlich können Sie auch für jeden Fahrer einzeln die passende Konfiguration aussuchen. Bevor Sie eine Konfiguration zusammenstellen und Ihren Fahrern zuweisen, sollten Sie Informationen über das Streckenprofil und die Fähigkeiten Ihrer Fahrer gesammelt haben.

Sobald Sie Ihr Team für den Renntag ausgestattet haben, klicken Sie auf den Button „3D-Rennen", um den Wettbewerb zu starten, oder auf „Simulieren", um das Rennen nur berechnen zu lassen. Wenn Sie sich für „Simulieren" entscheiden, geht es mit der „Rennstrategie" weiter.

Falls Sie auf „Spielen" klicken, gelangen Sie zur „Fahrerstatus"-Seite, wo Sie jedem Fahrer eine von vier Rollen für das Rennen zuweisen können (wobei jeder Mannschaft ein Teamkapitän und ein Sprinter zugewiesen werden muss).

Kapitän: Mit der Rangliste im Kopf geht der Fahrer sein Rennen entsprechend strategisch an.
Wasserträger: Ohne eigene Spitzenwertungen im Blick arbeitet er für das Wohl des Teams und des Führenden.
Sprinter: Die Rangliste ist ihm egal. Er lebt für die Zwischensprints und natürlich das Sprintfinale.
Freier Fahrer: Unterliegt keinen Beschränkungen, muss jedoch zuweilen als Wasserträger fungieren.

Die für das Rennen zugewiesene Rolle jedes Fahrers muss natürlich der vertraglich festgelegten Rolle entsprechen. Ist die Abweichung zu groß, ärgert sich der Fahrer. Verändern Sie zwischen den Rennen einer Etappe nicht die Rollen - die Folgen für die Moral des Teams wären verheerend!

Klicken Sie auf „Spielen", um das Rennen schließlich zu starten.

Während das Rennen lädt, werden die Trikots aller teilnehmenden Teams sowie die Favoriten des Rennens angezeigt. Die Ladezeit hängt von der Leistung Ihres Computers ab.

Hinweis: Nachdem alle Fahrer das Ziel erreicht haben, findet die Siegerehrung statt. Sobald alle Fahrer Ihres Teams das Rennen beendet haben, sollten Sie die Spielgeschwindigkeit auf x8 erhö-hen, um nicht auf die Nachzügler warten zu müssen.

11.3. RENNSTRATEGIE

Die Simulation liefert Ihnen innerhalb von wenigen Sekunden das Rennergebnis. Allerdings ist vor dem Start der Simulation noch ein Schritt notwendig: das Festlegen der Rennstrategie. Sie müssen vor dem Start jedem Ihrer Fahrer Rennanweisungen geben.

Es gibt vier mögliche Rollen, die Ihre Fahrer im Rennen einnehmen können: Freier Fahrer, Wasserträger, Kapitän und Sprinter.

Außer der Rolle können Sie jedem Fahrer eine Rennstrategie zuweisen. Dies erfolgt im DropdownMenü der Spalte „Rennstrategie". Der Status des Fahrers entscheidet darüber, welche Strategien im Rennen verfolgt werden können. Der Kapitän etwa kann nicht als Wasserträger fungieren. Die folgende Tabelle fasst die möglichen Zuweisungen zusammen (x = möglich, o = nicht möglich):

Strategie	Rolle			
	Wasserträger	Sprinteur	Kapitän	Freier F.
Wasserträger für	Y	Y	N	Y
Keine Anstrengungen	Y	Y	Y	Y
Normale Fahrt	N	Y	Y	Y
Ausreißen	N	N	Y	Y
Risiken eingehen	N	N	Y	Y

Sie können Ihren Fahrern auch präzise Anweisungen geben. Dazu versehen Sie die Kästchen unten rechts im Bild mit einem Haken.

Folgende Anweisungen sind möglich:
• **Bei Ausreißversuchen mitfahren, ohne daran teilzunehmen, um Führendem zu helfen:** Der Fahrer bemüht sich, jeden Ausreißversuch zu vereiteln. Gelingt er dennoch, fährt er auf Etappensieg. Diese Anweisung ist nur aktiv, wenn das Team einen Fahrer an der Spitze des Gesamtklassements besitzt.
• **An Sprints für das Bergtrikot teilnehmen:** Der Fahrer hat das Bergtrikot und -klassement im Auge.
• **An Sprints für das Punktetrikot teilnehmen:** Der Fahrer hat das Sprintertrikot und –klassement im Auge. Er beteiligt sich an Zwischensprints.
• **Am Endspurt teilnehmen, wenn ein Massensprint ins Ziel stattfindet:** Der Fahrer nimmt am Sprintfinale teil.
• **Sprintanfahrer für…:** Der Fahrer führt den Teamkameraden aus dem Feld nach vorn.
• **Trikot des Führenden verteidigen:** Der Fahrer fährt nur kurzzeitig an der Spitze des Feldes, wenn sein Kapitän (der Fahrer mit dem Trikot des Führenden) gefährdet ist. Es geht nicht darum, Ausreißer aufzuhalten. Ziel ist das Verteidigen des Trikots.
• **An Jagd auf Ausreißer teilnehmen:** Der Fahrer setzt sich an die Spitze des Feldes und versucht, die Ausreißer einzufangen. Dies gilt nicht, wenn ein Mitglied des eigenen Teams unter den Ausreißern ist.
• **An Jagd auf Ausreißer teilnehmen, wenn darunter ein gefährlicher Fahrer ist:** Der Fahrer setzt sich an die Spitze des Feldes, wenn ein Fahrer unter den Ausreißern Ihr Gesamtergebnis gefährden kann. Im Etappenmodus fährt Ihr Sportler auf Etappensieg, im Tourmodus hat er dagegen die Gesamtzeit im Auge.

Die letzten drei Anweisungen sind kumulativ. Je mehr Anweisungen ein Fahrer jedoch befolgen muss, desto größer ist der Druck auf ihn und desto schneller ermüdet er.

Wenn Sie die Rennstrategie festgelegt und Ihre individuellen Anweisungen erteilt haben, klicken Sie auf den Button „Simulieren", um nach wenigen Sekunden Berechnungszeit das Rennergebnis anzeigen zu lassen. Der Ausgang des Rennens wird unter drei Reitern angezeigt. „Ergebnisse" zeigt die Sieger der verschiedenen Wertungen an (Allgemein, Berg, Punkte). Unter „Rennbericht" erfahren Sie, wie Ihre Fahrer Ihre Rennstrategie umgesetzt haben. „Ereignisse" führt die wichtigsten Geschehnisse des Rennens auf.

• 12. INTERFACE IM 3D-RENNEN

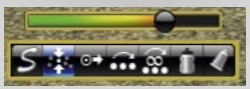
Es gibt drei Rennarten: Straßenrennen, Einzelzeitfahren und Mannschaftszeitfahren. Die Taktik für diese Rennen und damit auch die Benutzeroberfläche ist unterschiedlich. Die Qualität der 3D-Grafiken hängt von Ihrer Grafikkarte und der Rechenleistung Ihres PCs ab. Sollten die Bewegungen der Fahrer ruckeln, verringern Sie die Grafikdetails.

12.1. FESTE ELEMENTE

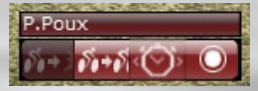
AUSWAHL DER FAHRER WÄHREND DES RENNENS
Es gibt verschiedene Möglichkeiten, um einen oder mehrere Fahrer zu markieren:
• Halten Sie in der 3D-Ansicht die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Maus über einen Fahrer oder eine Gruppe von Fahrern.
• Linksklicken Sie auf einen Fahrer in der 3D-Ansicht.
• Linksklicken Sie auf ein Fahrerfenster links von der 3D-Ansicht. Sie können mehrere Fahrer gleichzeitig markieren, indem Sie die „Strg"-Taste gedrückt halten, während Sie die Fahrerfenster anklicken.
• Mit dem Ziffernblock können Sie die Fahrer in der Reihenfolge direkt auswählen, in der ihre Fahrerfenster auf der linken Bildschirmseite von oben nach unten aufgelistet sind (1 = 1. Fahrer, 2 = 2. Fahrer, 3 = 3. Fahrer usw.).

Ist ein Fahrer ausgewählt, hebt sich sein Fenster farblich und räumlich von den Fenstern der anderen Fahrer ab. In der 3D-Ansicht wird der Fahrer durch einen grünen Kreis auf dem Boden und einer rotweißen Windhose über dem Kopf gekennzeichnet (sofern Sie diese Option nicht deaktiviert haben). Ihre Teammitglieder sind durch einen weißen Bodenkreis gekennzeichnet. Wenn Sie einen Ihrer Fahrer markieren, wird der weiße Kreis blau und ein grüner Auswahlkreis erscheint darin.
Die Namen Ihrer Fahrer sind weiß angezeigt, der Name des aktuell ausgewählten Fahrers (wenn von einem anderen Team) grün. Der Name des Fahrers, über dem sich der Mauszeiger befindet, erscheint lila.
Verwenden Sie das Mausrad, um alle Fahrer des Feldes vor- und rückwärts zu durchlaufen. Sie können dazu auch die linke und rechte Pfeiltaste benutzen. Mit den anderen Pfeiltasten bewegen Sie sich nur durch die Fahrer Ihres eigenen Teams vor- bzw. rückwärts. Mit den Tasten „Bild auf" und „Bild ab" springen Sie von einer Gruppe zur anderen.

KONTEXTMENÜ



Mit Hilfe des Kontextmenüs erteilen Sie Ihren Fahrern die meisten Befehle. Es erscheint, wenn Sie auf einen Ihrer Fahrer oder einen gegnerischen Fahrer rechtsklicken.



Wenn Sie mit rechts auf einen Ihrer eigenen Fahrer klicken, können Sie ihn im Kontextmenü schützen, ihm folgen, den Zeitabstand zu ihm messen oder sich ihm an die Seite stellen. Wenn Sie mit rechts auf einen Gegner klicken, sehen Sie im Kontextmenü 4 Symbole. Mit diesen können Sie dem Angriff folgen, dem Fahrer folgen, den Zeitabstand zu ihm messen oder sich ihm an die Seite stellen.

STEUERUNG DER RENNUMGEBUNG
Die Steuerung der Kameras, Renngeschwindigkeit und Musik erfolgt über die drei Symbole rechts oben im Bild. Klicken Sie auf ein Symbol, um die entsprechenden Untersymbole aufzurufen.

KAMERASTEUERUNG

Sie können durch einen Klick auf die verschiedenen Symbole einfach von einer Kameraperspektive zur anderen wechseln. Die Kameras lassen sich auch mit den Funktionstasten auswählen.

SPIELGESCHWINDIGKEIT:

Halten Sie das Geschehen an oder erhöhen Sie die Spielgeschwindigkeit auf x2, x4 oder x8. **Hinweis:** Wenn alle Ihre Fahrer das Ziel erreicht haben, können Sie das Rennen durch einen Klick auf „x8" schneller beenden.

MP3-PLAYER:

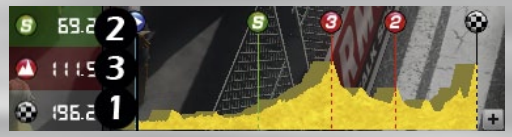
Hier können Sie die Lautstärke einstellen, die Musik abspielen bzw. anhalten oder einen neuen Track auswählen.

KAMERAWINKEL IM RENNEN
Sie können die Kameraperspektive über die Funktionstasten einstellen.

F5: Aktiviert die Hauptkamera. Bei gedrückter „Alt"-Taste und gleichzeitigen Mausbewegungen können Sie viele verschiedene Ansichten einstellen (siehe untenstehende Tabelle):

Kamerawinkel: „Alt"-Taste + Linksklick, während Sie die Maus bewegen
Hinein-/Herauszoomen: „Alt"-Taste + Mausrad
„Alt"-Taste + Rechtsklick + Links-Rechtsbewegung der Maus
F6: Von Kamera zu Kamera schalten.
F7: Aktiviert die Hubschrauberkamera. Der Blickwinkel ist nicht veränderbar, aber Sie können mit der „Alt"-Taste und dem Mausrad hinein- und herauszoomen.
F8: Feststehende Kamera, an der die Fahrer vorbeifahren. Die Perspektive bleibt unverändert, bis Sie eine andere Kamera wählen.
F9: Schaltet zwischen den Motorradkameras um. Sie haben einen festen Blickwinkel und keine Zoomfunktion, übertragen aber live mitten aus dem Geschehen.
F10: Sie können außerdem bei Zwischensprints, Bergsprints und Zieleinläufen eine Kamera aus der Vogelperspektive einschalten. Jede Kamera kann auch durch einen Klick auf das entsprechende Symbol in der Streckenprofilanzeige aktiviert werden. Zum Beispiel bringt Sie ein Klick auf die karierte Flagge sofort zur Ansicht der Ziellinie (auch wenn die Fahrer noch hunderte Kilometer von der Ziellinie entfernt sind).

BILDSCHIRMANZEIGEN
Rechts oben befindet sich das Streckenprofil (einblendbar mit F2). Darauf sehen Sie die Positionen der verschiedenen Fahrergruppen (P = Peloton, E = Ausreißergruppe [für franz. „Echapée]), die Anzahl der Fahrer in den einzelnen Gruppen, Zwischensprintwertungen usw. Wenn Sie auf ein Gruppensymbol klicken, wechselt die Rennkamera zu dieser Gruppe. Mit einem Klick auf eine Zwischen- oder Bergsprintwertung bzw. die Zielflagge zentrieren Sie die Ansicht auf den entsprechenden Punkt der Strecke. Die drei Lupensymbole geben Ihnen die Möglichkeit, in das Profil hinein- bzw. Daraus herauszuzoomen sowie die Anzeige in den Ursprungszustand zu versetzen.



1) Entfernung zur Ziellinie/zurückgelegte Kilometer. Schalten Sie durch Anklicken hin und her.
2) Entfernung zum nächsten Zwischensprint
3) Entfernung zum nächsten Bergsprint

FAHRERINFORMATIONEN

1) Im ersten Fenster („Zeitabstand") haben Sie die Möglichkeit, auf eine Gruppe von Fahrern zu klicken und so die Zeit zu erfahren, die sie von den anderen Gruppen trennt.
2) Darunter wird das Fahrerfenster angezeigt. Eine Flagge und der Name repräsentieren den gerade ausgewählten Fahrer (nicht zwangsläufig aus Ihrem Team). Wenn Sie auf das rechte, kleine Pfeilsymbol klicken, werden die Eigenschaften des Fahrers eingeblendet.
3) Je nach Rennen kann es auch ein drittes Fenster mit den folgenden Informationen geben:
- Position im Rennen
- Jungprofiwertung
- Sprintwertung
- Bergwertung

4) Geschwindigkeit des ausgewählten Fahrers
5) Steigung
6) Windgeschwindigkeit

RENNINFORMATIONEN
Mit dem Button „Informationen" (oder der Leertaste) wird über der 3D-Ansicht eine Infoseite eingeblendet. Die Zahl der angezeigten Reiter hängt von den Rennbedingungen ab:

Fahrer: Zeigt eine Liste aller Fahrer in der Mannschaft an. Die Rennkamera richtet sich auf einen Fahrer, wenn Sie seinen Namen anklicken.
Profil: Gibt einen Überblick über das Streckenprofil sowie detaillierte Informationen zu allen Gruppen einschließlich deren Fahrer. Die Rennkamera richtet sich auf eine Gruppe,

wenn Sie die betreffende Markierung anklicken.
Informationen: Zeigt eine andere Ansicht des Streckenprofils mit Informationen über die Topographie des Rennens: Distanz, Anstiege, höchste Stelle und mehr.
Klassement: Sie erhalten einen Einblick in das gegenwärtige Gesamtklassement sowie die Tabellen für Punkte, Bergfahrer, Unter-25-Jährige und Mannschaften.
Sprints: Das Streckenprofil wird auch hier durch eine Tabelle angezeigt und enthält die Ergebnisse der verschiedenen Sprints entlang der Strecke (sofern in diesem Rennen anwendbar).
Ereignisse: Liste aller Ereignisse während des Rennens. Sie können die Liste jederzeit exportieren, indem Sie auf den Button am unteren Bildrand klicken.

EREIGNISSE
Jedes Rennen wird von Ereignissen begleitet (Unfälle, Angriffe, Reifenpannen usw.). Immer, wenn etwas passiert, erscheint am unteren Bildschirmrand eine Meldung. Bestimmte Ereignisse können mehrere Fahrer betreffen. Wenn ein Teamkapitän beteiligt ist, ers-cheint sein Name in eckigen Klammern. Ist ein Mitglied Ihrer Mannschaft beteiligt, erscheint die Meldung in grüner Farbe.
Sie können die Kamera direkt auf ein Ereignis richten, das im Bild vermeldet wird. Klicken Sie das gewünschte Ereignis einfach an, aber seien Sie flink: Die Anzeige wird in Echtzeit aktualisiert. Behalten Sie die vermeldeten Ereignisse im Auge. Wenn Ihr Fahrer etwa in einer Ausreißergruppe ist, seinen Anteil an der Führungsarbeit jedoch nicht leistet, äußern die übrigen Fahrer ihren Unmut. Wenn Sie eine derartige Nachricht sehen, wird es nicht lange dauern, bis die anderen Fahrer Ihr Teammitglied abschütteln wollen.

SIEGANIMATIONEN, ENDE DES RENNENS, SIEGEREHRUNG UND WIEDERHOLUNG

Sieganimationen : Wenn Ihnen durch einen Ihrer Fahrer ein Rennsieg beschieden ist, können Sie wählen, wie der Sportler beim Überqueren der Ziellinie jubelt. Die Tasten Q, W, X, C, V, B und N lösen jeweils verschiedene Animationen aus, die Sie mit jedem weiteren Sieg bestaunen können.

Ende des Rennens : Wenn am Ende eines Rennens alle Fahrer angekommen sind (Renntempo x8 einstellen, damit alle Fahrer zügig im Ziel ankommen, wenn alle Ihre Fahrer bereits die Ziellinie erreicht haben) werden einige Rennhöhepunkte gezeigt. Was Sie sehen, hängt vom Rennen ab. Sie können die Vorführung beenden, indem Sie auf „Weiter" klicken, oder mit der Leertaste zum nächsten Rennhöhepunkt springen. Anschließend können Sie die gesamten Rennhöhepunkte und die Siegerehrung wiederholen oder die Rennergebnisse betrachten.

Wiederholung: Alle Rennen werden von Anfang bis Ende aufgezeichnet und im Spielordner „Replay" (Wiederholung) gespeichert. Damit die Wiederholung dauerhaft gesichert wird, müssen Sie auf den Button „Speichern" klicken, der während der Wiederholung auf dem Bildschirm angezeigt wird. Sie können die Wiederholung jederzeit im Rennen mit dem Schieberegler einstellen. Mit den Geschwindigkeitsbuttons bestimmen Sie zum Beispiel das Tempo der Wiederholung.

Siegerehrung: Auf dem Siegertreppchen sind die Rennsieger zu sehen. Die Rennergebnisse werden über der Podestabbildung eingeblendet. Nach der Siegerehrung wird das Tagesergebnis auf der Titelseite der Zeitung „Cyanide Sport" abgebildet.

12.2. STRASSENRENNEN

FAHRERFENSTER
Jeder Ihrer Fahrer wird auf der linken Bildschirmseite durch ein eigenes Fenster repräsentiert. Ganz oben steht darin sein Name. Darunter befinden sich die Energiebalken und sein Einsatzlevel in %. Unter diesen werden von links nach rechts die noch übrigen Erfrischungen, der „Energiegel"- Button, die Herzfrequenz und die Verfassung des Fahrers aufgeführt. Rechts oben können Sie die Gruppe, in der der Fahrer momentan fährt (keine, wenn er sich gerade im Peloton aufhält), und ein Symbol sehen, das seine aktuelle Aktivität beschreibt.

Es ist wichtig, den Fahrer mit Erfrischungen bei Kräften zu halten, daher verfügt jeder Fahrer zu Beginn des Rennens über zwei Erfrischungen. Im Laufe des Rennens werden diese langsam aufgebraucht und so wird der Vorrat nicht bis ins Ziel reichen. Sie müssen daher Ihren Fahrer mit Nachschub versorgen. Reagieren Sie nicht, wird das Kästchen, in dem der Name des Fahrers steht, als Warnhinweis dunkelblau aufblinken. Allerdings leidet die Leistung des Fahrers noch nicht darunter. Bleiben Sie jedoch weiterhin untätig, blinkt das Kästchen rot auf und es kommt zu Leistungseinbußen!
Vermeiden Sie dies, indem Sie Ihre Fahrer rechtzeitig mit Erfrischungen versorgen. Diese Aufgabe muss einer Ihrer Fahrer erledigen, der jedoch nur Teamkollegen aus der gleichen Gruppe versorgen kann. Überlassen Sie die Versorgung einem Fahrer, der weniger wichtig ist als der Teamkapitän, und behalten Sie das Gelände im Auge. Denn wenn Sie einen schwachen Fahrer vor einem Anstieg zurückfallen lassen, könnte er Probleme haben, während des Anstiegs wieder zur Gruppe aufzuschließen, und somit würden die zu versorgenden Fahrer leer ausgehen.

Der Button „Energiegel" kann nur ein Mal pro Rennen benutzt werden und sorgt für einen kleinen Boost, der besonders bei Angriffen entscheidend sein kann.

Es gibt drei Energiebalken: Der grüne Balken zeigt die Energie für das gesamte Rennen, der gelbe Balken die Energie für erhöhten Einsatz und der rote Balken die Energie für Angriffe oder besonders schnelles Fahren an. Der grüne Energiebalken repräsentiert die Ausdauer des Fahrers. Sie nimmt während des Rennens stetig ab. Beendet ein Fahrer eine Etappe mit leerem grünem Balken, hat dies Einfluss auf den nächsten Tag, da der Balken nicht bis zum Maximum gefüllt sein wird. Der gelbe Energiebalken geht bei hohem Tempo zurück und füllt sich langsam wieder auf, wenn es der Fahrer ruhig angehen lässt. Der rote Energiebalken sinkt in Angriffen und bei hoher Geschwindigkeit. Bei diesen Aktionen geht der Balken schnell zurück, allerdings füllt er sich wieder auf, z.B. auf Abfahrten oder im Windschatten. Ist der Balken jedoch leer und ein anderer Fahrer greift am Berg an, hat der Attackierte keine Chance zu folgen.
Wenn das Fahrerfenster grün blinkt, fühlt sich der Fahrer derzeit sehr gut. Vielleicht eine günstige Gelegenheit für ihn, etwas zu wagen? Ein Fahrer merkt nur durch eine aktive Beteiligung am Rennen, ob er derzeit in dieser Hochform ist. Etwa, wenn er beschleunigt und feststellt, dass er schneller vorankommt als sonst. Wer stets in der Mitte des Pelotons bleibt und gleichmäßig vor sich hin fährt, wird diese Hochform nicht bemerken. Während eines Angriffs oder einer Staffelfahrt mit wechselnder Führungsarbeit kann er jedoch plötzlich diesen Schwung spüren. Allerdings wird dieser Zustand nicht gegen die Grundeigenschaften des Fahrers eintreten. Ein explosiver Fahrer wird immer in schnellen Kraftanstrengungen erfolgreicher sein, während ein „Rouleur" grundsätzlich bei länger anhaltender Belastung brillieren wird. Im Fahrmodus „Keine Anweisungen" wird sich kein Fahrer je so gut fühlen.
Unten rechts in jedem Fenster zeigt ein Pfeil oder eine Zahl (-5 bis +5) die Tagesform des Fahrers an.

TAGESFORM
Im Laufe der Saison schwankt die Fitness jedes Fahrers abhängig vom Trainingsprogramm, seinem Erschöpfungsgrad usw. Allerdings gibt es auch Schwankungen in der Tagesform. Sie werden in einem weißen Kästchen rechts im Informationsfenster des Fahrers angezeigt. Wie bei der oben beschriebenen Hochform weiß der Fahrer nie vorher, wie es um seine Tagesform bestellt ist. Je länger er fährt, desto genauer kann er sie jedoch einschätzen. Deshalb verändert sich die Tagesformanzeige im Laufe eines Rennens. Drei Phasen lassen sich unterscheiden: In der ersten Phase weist ein Pfeil im Kästchen nach oben (Fahrer fühlt sich gut), seitwärts (normale Form) oder nach unten (Fahrer fühlt sich nicht besonders). Diese ungefähren Angaben werden im Laufe des Rennens präziser. Sobald der Fahrer seine Tagesform besser einschätzen kann, wird der Pfeil durch eine Zahl (-5 bis +5) vor grauem Hintergrund ersetzt. Auch dieser Indikator ist noch nicht 100% genau. In der dritten Phase schließlich wird die Zahl bestätigt. Sie erscheint nun vor farbigem Hintergrund, dessen Abstufungen die Tagesform widerspiegeln: Dunkelrot (-5) entspricht der denkbar schlechtesten Form, Hellgrün (+5) der besten. Der Übergang von einer Phase zur anderen hängt vom Einsatz des Fahrers ab. Je mehr ihm frühzeitig abverlangt wird, desto schneller wird er sich über seine Tagesform im Klaren sein.

AKTIONSFENSTER
Das Aktionsfenster finden Sie unten links auf dem Bildschirm. Die ausgewählte Aktion gilt für alle aktuell markierten Fahrer Ihres Teams.

Einsatzbalken: Hier können Sie den Einsatz Ihrer Fahrer von 0 bis 99 festlegen. Je höher der Wert, desto höher der Einsatz. Die folgenden Aktionen werden von diesem Wert nicht beeinflusst: Angriff, Gegenangriff, Sprint, Folgen, Schützen und Versorgung. Wenn ein Fahrer gerade eine dieser Aktionen ausführt, ist sein Einsatzniveau, das im Fahrerfenster angezeigt wird, ausgegraut. Ein Fahrer gibt das Rennen auf, wenn Sie den Einsatz für einige Sekunden auf 0 setzen. Zu Beginn jedes Rennens steht der Balken bei 50.

Position beibehalten: Die Grundeinstellung jedes Fahrers. Er beginnt das Rennen in die sem Modus mit einem Einsatz von 50%. Ihre Anweisung sagt dem Fahrer, dass er versuchen soll, seine gegenwärtige Position in der Gruppe beizubehalten. Der Einsatzbalken zeigt die Maximalbemühung, die ein Fahrer aufbringt, um seine Position beizubehalten. Erfordert das Mithalten mit der Gruppe eine größere Anstrengung, beginnt das Einsatzniveau des Fahrers, das im Fahrerfenster angezeigt wird, rot zu blinken.
Hinweis: Behalten Sie beim Benutzen dieser Funktion das Energieniveau des Fahrers im Auge. Er muss unter Umständen seine ganze Energie aufbringen, um mit einer Gruppe mitzugehen.

Keine Anweisungen: Der Fahrer wird sich ausschließlich an den Einsatzbalken halten, egal, was um ihn herum passiert. Es ist nur sehr erfahrenen Spielern zu empfehlen, diesen Befehl zu verwenden, weil schon der geringste Unterschied im Einsatz dazu führen könnte, dass Ihr Fahrer den Anschluss ans Feld verliert.

Kurzfristige Führungsarbeit: Der Fahrer wird sich für einige Sekunden an die Spitze der Gruppe setzen. Danach wird er sich an das Ende der Reihe begeben. Der Befehl ist stark vom Einsatzbalken abhängig. Bei geringem Einsatz wird der Fahrer nur kurz oder gar nicht führen. Wenn der Einsatz allerdings zu hoch ist, wird der Fahrer die meiste Zeit führen und von keinem anderen Fahrer abgelöst.

Unbegrenzte Führungsarbeit: Mit diesem Befehl weisen Sie einen einzelnen Fahrer an, eine Rotationsgruppe anzuführen, ohne sich mit anderen Fahrern abzuwechseln. Der Fahrer richtet sich dabei nach dem eingestellten Wert des Einsatzbalkens. Wenn sich Teamkollegen in der Rotationsgruppe befinden, halten sie sich an die Geschwindigkeit des Fahrers an der Spitze und versuchen nicht, sich vor ihn zu setzen, unabhängig von ihrem eigenen Einsatzniveau. Gegnerische Fahrer folgen jedoch ihren eigenen Vorgaben und sollte Ihr Fahrer nicht schnell genug unterwegs sein, könnten sie versuchen, ihn zu überholen.

Versorgung: Der Fahrer erhält Erfrischungsgetränke für seine Teamkollegen in derselben Gruppe. Sie müssen nicht die zu versorgenden Fahrer auswählen, sondern lediglich den Fahrer bestimmen, der die Erfrischungsgetränke für seine Gruppe holen soll. Er wird sich ans Ende der Gruppe zurückfallen lassen, die Erfrischungen aufnehmen und anschließend wieder nach vorne fahren, wodurch er unterwegs automatisch seine Teamkollegen versorgt. Benötigt ein Fahrer zwei Erfrischungsgetränke, erhält er zwei. Braucht er hingegen nur ein Getränk, kann er auch nur ein Getränk aufnehmen. Achten Sie auf eine ausreichende Versorgung der Fahrer, da ein Fehlen von Erfrischungsgetränken zu Leistungseinbußen führt. Der Befehl ist unabhängig vom Einsatzbalken.

Angriff: Der Fahrer wird mit größtem Einsatz versuchen, sich von seiner Gruppe zu lösen. Um diesen Angriff durchführen zu können, muss der hellblaue Energiebalken ausreichend gefüllt sein. Der Angriff leert den Balken und erhöht die Herzfrequenz des Fahrers. Der Befehl ist unabhängig vom Einsatzbalken.
Hinweis: Einen Angriff zu starten, während das Peloton volles Tempo fährt, ist zwecklos und vergeudet nur die Energie Ihres Fahrers. Wenn sich Ihr Fahrer nicht vom Feld absetzt, sollten Sie nicht auf der Anweisung beharren.

Gegenangriff: Um einen angreifenden Fahrer zu verfolgen, klicken Sie ihn per Rechtsklick mit der Maus an und wählen anschließend das Gegenangriffssymbol. Ihr ausgewählter Fahrer nimmt sofort die Verfolgung auf. Gegenangriffe verbrauchen weniger Energie als Angriffe.
Hinweis: Diese Aktion lässt sich auch im Kontextmenü ausführen. Ein Rechtsklick auf den Gegner, der den Angriff gestartet hat, genügt. Der Befehl ist unabhängig vom Einsatzbalken.

Sprint: Der Fahrer geht für kurze Zeit an seine Grenzen, um Spitzentempo zu erreichen. Ein Sprint kann erst 3 km vor dem Ziel einer Flachetappe oder 1 km vor dem Ziel einer Bergankunft gestartet werden. Sprints reduzieren den roten Energiebalken. Der Befehl ist vom Einsatzbalken unabhängig.

Folgen: Um einem Teamkollegen hinauszufolgen oder um sich während der letzten Kilometer eines Rennens für einen Zwischen- oder Endspurt an das Hinterrad eines anderen Sprinters zu hängen, wählen Sie einen Ihrer Fahrer aus. Führen Sie einen Rechtsklick auf den Teamkollegen oder Sprinter aus und klicken Sie anschließend auf den links abgebildeten Button. Ihr Fahrer wird nun versuchen, sich ans Hinterrad des anderen Fahrers zu hängen. Sollte jedoch ein weiterer (computergesteuerter) Fahrer dieselbe Idee haben, wird es ein Gerangel geben, das einer der beiden Fahrer verliert. Unterliegt Ihr Fahrer, kann er sich in die Linie einfügen oder aber aufgeben.
Hinweis: Diese Aktion lässt sich auch im Kontextmenü ausführen und ist unabhängig vom Einsatzbalken.

Schützen: Mit Hilfe des „Schützen"-Symbols im Aktionsfenster können Sie einen Fahrer beschützen, ohne dazu die Schutzanzeige im Fahrerfenster benutzen zu müssen. Bestimmen Sie zuerst den schützenden Fahrer (entweder durch einen Klick auf den Fahrer selbst oder auf das entsprechende Fahrerfenster) und klicken Sie anschließend auf das „Schützen"-Symbol unten links im Aktionsfenster. Führen Sie dann einen Rechtsklick auf den Teamkollegen aus, den Sie beschützen möchten, um dessen Kontextmenü einzublenden. Das „Schützen"-Symbol im Kontextmenü ist hervorgehoben. Klicken Sie es mit der linken Maustaste an, um die „Schützen"-Anweisung zu geben. Jeder Fahrer kann nur einen Teamkollegen beschützen bzw. nur von einem Teamkollegen beschützt werden. Der Befehl ist unabhängig vom Einsatzbalken.

12.3. EINZELZEITFAHREN

Das Einzelzeitfahren ist ein besonderes Ereignis. **Tour de France 2012 - Der offizielle Radsport-Manager** bietet hierfür ein eigens angepasstes Gameplay.

ZEITFAHRMENÜ
Das entlang der linken Seite des Bildschirms angezeigte Fahrermenü wird von zwei Buttons unten im Bild aktiviert. Diese kommen im Einzelzeitfahren vor.

Hauptsteuermenü - Zeiten und Platzierungen

Standardmäßig ist das Hauptsteuermenü zu sehen.
Rechts vom Symbol „Automatisch/Manuell" zeigt das Menü den Namen des Fahrers, seine Geschwindigkeit, seinen Einsatzlevel und seine Herzfrequenz an. Links davon sind drei waagrechte Balken angeordnet. Der erste ist der Einsatzbalken, den Sie bei manueller Steuerung einstellen können. Mit steigender Anstrengung färbt sich der anfangs grüne Balken gelb und schließlich rot. Bleibt ein Fahrer zu lange im roten Bereich, verbraucht er zu viel Energie und ist verausgabt, bevor er die Ziellinie erreicht. Der grüne Balken spiegelt das Energieniveau des Fahrers wider. Die Sportler beginnen mit voller Leiste, die sich jedoch im Laufe des Rennens leert. Der blaue Balken unten gibt die relative Entfernung zum Ziel an. Wenn einem Fahrer gegen Ende des Rennens mehr von dem grünen Balken als von dem blauen verbleibt, könnte es sich lohnen, seinen Einsatzlevel zu erhöhen. Ist der grüne Balken jedoch merklich kürzer als der blaue, wird der Fahrer Mühe haben, beim derzeitigen Einsatzlevel ins Ziel zu kommen. Versuchen Sie, den Einsatz Ihrer Fahrer so zu dosieren, dass sie den letzten Rest ihrer grünen Leiste genau beim Überqueren der Ziellinie verbrauchen.
Hinweis: Zu viele Veränderungen des Fahrereinsatzes führen zu einer schwachen Leistung. Bestleistungen werden durch ein konstantes Anstrengungsniveau erzielt.
Rechts neben den Energiebalken, am Ende des Steuerfensters, wird die Tagesform des Fahrers angezeigt. Aus der Anzeige können Sie ablesen, wie gut sich Ihr Fahrer derzeit fühlt. Das Stoppuhrsymbol verändert die Anzeige im Fahrermenü links auf dem Bildschirm. Solange ein Fahrer noch nicht gestartet ist, bleibt die Anzeige leer. Sobald er sich aber auf der Strecke befindet, können Sie an zwei Messpunkten seine aktuelle Platzierung abfragen. Nachdem er die Ziellinie überquert hat, können Sie seine derzeitige Rennplatzierung einsehen. Diese Werte ändern sich ständig, bis der letzte Fahrer die Ziellinie überquert hat.

12.4 MANNSCHAFTSZEITFAHREN

Mannschaftszeitfahren haben ihre eigenen Regeln. Der Schlüssel zum Erfolg ist hier die perfekte Zusammenarbeit des Teams im Wettlauf gegen die Uhr, allerdings müssen alle Fahrer individuell gesteuert und dürfen nicht auf automatische Steuerung gestellt werden. Das Hauptproblem für den Spieler ist, dass jeder Fahrer seine eigenen Stärken und Schwächen hat, die für den optimalen Mannschaftsrhythmus berücksichtigt werden müssen. Ist die Geschwindigkeit zu hoch, könnte jemand aus dem Team schnell den Anschluss verlieren. Da die Zeit der Mannschaft gestoppt wird, sobald der fünfte Teamfahrer die Ziellinie überquert hat, ist es sinnlos, die Fahrer an ihre Grenzen zu treiben. Vor allem, wenn nur noch fünf übrig sind!

FAHRERINFORMATIONEN UND -STEUERUNG

Das Fahrermenü ähnelt denen für Straßenrennen und Einzelzeitfahren. Dort finden Sie die Geschwindigkeit des Fahrers, seine Herzfrequenz und seinen Einsatzlevel. Rechts davon wird der Zustand des Fahrers angezeigt. Die übrigen Informationen und Buttons beziehen sich einzig auf das Mannschaftszeitfahren.

FÜHRUNGSARBEIT
Oben links im Menü befindet sich ein Button, mit dem Sie die Führungsarbeit des Fahrers steuern können. Je nachdem, was Sie von ihm verlangen, schaltet die Anzeige um zwischen:

Führungsarbeit übernehmen: Der Fahrer übernimmt die Führungsarbeit.

Keine Führungsarbeit übernehmen: Der Fahrer bleibt am Ende des Feldes und beteiligt sich nicht an der Führungsarbeit. Die Anweisung kann dazu benutzt werden, einem Fahrer ein wenig Erholung zu verschaffen.

AKTIONEN

Einstellen der Führungsdauer: Mit den Symbolen „-" und „+" können Sie bestimmen, wie lange jeder Fahrer an der Spitze des rotierenden Feldes bleiben soll. Je länger er als Führender agiert, desto mehr verausgabt er sich - und desto größere Anstrengungen nimmt er dabei für seine Mannschaft auf sich. Sobald Sie das Potential jedes Fahrers ermittelt haben, können

ENERGIE

Der grüne Balken zeigt die Ausdauer des Fahrers an. Seine Leistungsfähigkeit ist am größten, wenn der Balken voll ist. Bei leerem Balken kann der Fahrer kein hohes Tempo mehr eingehen.
Der gelbe Balken zeigt die Ausdauer, die benötigt wird, um Extraarbeit im erhöhten Pulsbereich zu verrichten. Der Balken nimmt ab, wenn das vom Anführer der Gruppe vorgelegte Tempo dauerhaft besonders hoch ist. Bei leerem Balken kann der Fahrer nicht mehr mithalten und fällt zurück. Achten Sie auf den blauen Balken Ihrer Fahrer, wenn der Kapitän ein hohes Tempo vorgibt. Anderenfalls wird der Führende vorne bald alleine fahren.

EINSATZBALKEN

Um den Einsatzlevel eines Fahrers zu steuern, müssen Sie zuerst sein Steuerfenster auswählen und dann den waagrechten Schieberegler unten links im Bild bewegen. Sie können das Einsatzniveau für die gesamte Mannschaft einstellen, indem Sie mit gedrückter „Strg"-Taste das Steuerfenster jedes Fahrers auswählen und den Schieberegler justieren.

• 13. MEHRSPIELER

13.1. ARMADA

Um eine Online-Mehrspielerpartie zu spielen, klicken Sie auf den Button „Armada". Zuerst müssen Sie einen Online-Namen erstellen. Wenn Ihr aktueller Profilname nicht bereits von einem anderen Spieler benutzt wird, werden Sie aufgefordert, ihn zu aktivieren. (Sollte der Name schon vergeben sein, müssen Sie einen anderen eingeben.) Dazu gelangen Sie auf eine Seite, die der Seite ähnelt, auf der Sie Ihr Spielerprofil erstellt haben. Sie müssen hier ein Passwort und eine gültige E-Mail-Adresse angeben. Das Passwort sollten Sie sich gut merken, aber falls Sie es doch mal vergessen sollten, können Sie über die angegebene E-Mail-Adresse Ihr Passwort erneuern (daher muss die Adresse gültig sein). Darüber hinaus können Sie die Option aktivieren, dass das Passwort auf Ihrem Computer gespeichert wird. Das bedeutet, dass Sie das nächste Mal, wenn Sie auf den Button „Armada" klicken, direkt verbunden werden. Beachten Sie, dass Sie pro Spielerschlüssel maximal drei Online-Profile betreiben können.

Im Spielbereich von Tour de France 2012 - Der offizielle Radsport-Manager finden Sie eine Tabelle mit den derzeit laufenden Partien, der Zahl der jeweiligen Teilnehmer sowie der größtmöglichen Teilnehmerzahl.

Der Button „Teilnehmen" signalisiert, dass eine Mehrspielerpartie erstellt wurde und Sie beitreten können. Sie gelangen danach auf die Seite „Spiel". Da Tour de France 2012 - Der offizielle Radsport-Manager international sehr beliebt ist, kann es jedoch vorkommen, dass Sie sich unter fremdsprachigen Teilnehmern befinden (wenngleich gerade die Internationalität ein Spiel besonders reizvoll macht).

Sie können mit den Buttons „Ein Spiel erstellen" oder „Ein Spiel im Bahn-Modus erstellen" Ihr eigenes Spiel erstellen.

Tragen Sie danach die benötigten Angaben in die Felder ein: Spielname, Passwort (falls Sie den Zugang eingrenzen wollen), Spielmodus (Straße oder Bahnrennen wie Sprint, Keirin, Ausscheidungsrennen) Spieltyp und Spieleranzahl (abhängig von der Art des Rennens). Wenn Sie das Ranglistenspiel-Kästchen mit einem Haken versehen, wird mit einem einheitlichen Datensatz gespielt: Alle Teilnehmer haben die gleichen Merkmale und Ausrüstung. Die Ergebnisse fließen in die Weltrangliste von France 2012 – Der offizielle Radsport-Manager" ein, die Sie online mit dem Button „Rangliste" einsehen können. Zudem können Sie das Spiel so einschränken, dass nur Ihre Freunde daran teilnehmen können. Das ist ein neues Feature des Spiels und gibt Ihnen die Möglichkeit, mittels eines Einladungssystems eine Freundesliste zu erstellen. Ihre Freunde werden in dieser Liste mit dem Namen ihres jeweiligen Online-Profils vermerkt.

13.2. ONLINE-BAHNRADRENNEN

Wir haben auch die Freunde des Bahnrennenmodus nicht vergessen. Sie werden in einem Online-Modus gegen andere Fahrer (Freunde oder andere) aus der ganzen Welt antreten können, um bei dieser extrem konkurrenzbetonten Veranstaltung ihrer Leistungsfähigkeit unter Beweis zu stellen!

• 14. MITWIRKENDE

CYANIDE

Executive Producer / President
Patrick Pligersdorffer

Studio Director
Antoine Villepreux

Project Manager
Clément Pinget

Lead Programmer
Xavier Wiart

Lead Artist
Philippe Vallet

Game Designer
Antoine Dalibard

Programmers
Samuel Manier
Benoît Chabord
Jonathan Leemans
Lucas Larrigaudière
Dominic Dautheribes
Antony Mechin
Gaël Magnan

Artists
Cédric Potard

Graphics/Interface Artists
Pascal Mendive
Rémi Mennerat

Level Designers
Pierre Guyon
Erwan Riouallon
Antoine Druaux
Ludovic Cornu
Quentin Le Cavorzin
Alexandre Douce
Thomas Gaetan

Human Resources Manager
Hanane Fariad

Marketing Manager
Camille Lisoir

Special Thanks
Joe Ryan
Bastien Semène
Tuan Ngo
Thomas Veauclin
François-Xavier Roure
Florian Saugues
AIGCP (Yves Bonnamour)
Thanks to all the professional cycling teams

GAME AUDIO FACTORY

Audio Producer
Vincent Percevault

Sound Designers
Charles-Cédric Hubert (Game Audio Factory)
Sylvain Buffet (Game Audio Factory)

Voices
(FR) Patrick Chassé
(FR) Jacky Durand
(ES) Carlos de Andres Perdigue
(DE) Torsten Münchow & Sascha Draeger
(US) Nicholas Mead

Translations
(EN) Joe Ryan
(NL) Patrick Oxsener (OxsMedia)
(DE & ES) Native Prime
(IT) DL Multimedia
(PT) José Roque (Serifo)
(PL) Q-Loc
Divers : Cybione, intertranslations

Divers
(IT) DL Multimedia
(PT) José Roque (Serifo)
(PL) Q-Loc
(US) Douglas Rand

COMMUNITY
Thanks to our incredible player community!

Creation of Jerseys
Pascal Mendive
Laurent Foucart (Elfouc)
Laurent Brun (Veloman06)
Will007
Jomo023
Rodolphe Ribreau (McEwen-velo)
JFV (denismenchov08)
Alessio Dichio (Petacch94)
Emenee

Level Designers
José "Serifo" Roque
Alessio Massetti (ITA_emmea90)
Marc Bolhoven (Olympus)
Baptiste Maufroy (OscarFreire)
Ciro93
ITA_Casa
Andres Felipe Zapata (Andres-Col)
Armagetronmv
Dimitri Bertrand (Svam)

Database Help
Thomas Djezzane
Daniel Zimmermann (Daniano)
Simon den Breejen (simon100)
Nicolas Mesnier (reinsem10)
Arnaud Gagnon (Ursul)
António Oliveira (tozequio)
Tiago Cavaco
Filipe Madeira
Bruno Domingos
Benjamin Roque (LuxASchleck)
Michiel de Moor (mdm3004)

Photo
TEAM CONCORDIA: Søren Friis (Foto-Lab)
TIROL CYCLING TEAM: Sandro Zangrando Photography

Bêta-testers
Johan92, John-vino-09, Serifo, themax1992, ITA_emmea90, CrueTrue, Bubbadj, Pixelbauer, TPhoton, adiouk555, AndyB, Mista-Flo

FOCUS HOME INTERACTIVE

Managing Partner
Cédric Lagarrigue

Marketing
Thomas Barrau
Xavier Assémat
Anne-Sophie Vernhes
Adrien Rotondo
Sandra Mauri
Tristan Hauvette

Game Producers
Luc Heninger
Mohad Semlali
Nathalie Phung
Thierry Ching
Florent D'Hervé

QA Team
Naddir Meridji
Marie-Thérèse Nguyen

Olivier Baudart
Julian Ricq
Xavier Sanson
Larbi Ghalem

Graphic Designers
François Weytens
Diane Dufraisy-Couraud
Manon Lestrade

Press Relations
Marie-Caroline Le Vacon

Business & Sales Managers
John Bert
Aurélie Rodrigues
Aline Janzekovic
Vincent Chataignier
Yann Le Guellaut
Pierre Vinson
Vincent Duhnen

Web Designers
Jean-Michel Hellendorff
Damien Duca

Technical Support
Jean-Joseph Garcia
Gildas Souka

Video And Media Producers
Stéphan Le Gac Savoye
Camille Lallement

Accountancy - Company management
Nathalie Jérémie
Adrien Bro
Florette Nsele
Sebastien Lin
Maureen Bolger
Lasconie Lukusa M.

Chief Financial Officer
Deborah Bellangé

President
Jean-Pierre Bourdon

Thanks to
Anthony Dussaut
Frédéric Soust

ASO - Tour de France
Thanks to ASO team for their support during the development of the game.

TASTATURBELEGUNG

Aktionen	Tastaturbelegung
Fahrer-Aktionsfenster anzeigen/verbergen	F1
Streckenprofil anzeigen/verbergen	F2
Gruppen-/Zeitabstandsanzeige anzeigen/verbergen	F3
Fahrer-Informationsfenster anzeigen/verbergen	F4
Standardkamera	F5
Zwischen Kameras umschalten	F6
Helikopterkamera	F7
Feste Kamera	F8
Zwischen Motorradkameras umschalten	F9
Zwischen Sprintkameras umschalten	F10
Musik-/Geschwindigkeitssteuerung anzeigen/verbergen	Entf
Alle Schnittstellen anzeigen/verbergen	Strg + U
Spiel beschleunigen/verlangsamen	+/- oder Alt + Bild-Auf/Bild-Ab
Spiel unterbrechen/mit normaler Geschwindigkeit fortsetzen	P
Windsack anzeigen/verbergen	O
Nächste/vorherige Gruppe anzeigen	Strg + Bild-Auf/Bild-Ab
Weitere Informationen	Leertaste
Fahrer vom eigenen Team wählen	1 bis 9 auf dem Ziffernblock
Mehrere Fahrer einzeln wählen	Strg + 1 bis 9 auf dem Ziffernblock
Alle Fahrer des Teams innerhalb der aktuellen Gruppe wählen	0
Eine Gruppe eigener Fahrer im Zwischenspeicher ablegen	Strg + 1 bis 9 auf der alphanumerischen Tastatur
Eine im Zwischenspeicher abgelegte Gruppe Fahrer wählen	1 bis 9 auf der alphanumerischen Tastatur
Zum nächsten/vorherigen Fahrer wechseln	Pfeil nach links/rechts
Zur nächsten/vorherigen Gruppe wechseln	Bild-Auf/Bild-Ab
Zum nächsten/vorherigen Fahrer des Teams wechseln	Pfeil nach oben/unten
Kontextmenü Fahrer anzeigen/verbergen	Tab
Fahrer-Aktionsfenster nach aktuellen Positionen im Rennen anordnen	Rücktaste
Angreifen	A
Position beibehalten	Z
Einsatzbalken	E
Führungsarbeit	R
Unbegrenzte Führungsarbeit	T
Wasserflaschen holen	Y
Energiegel benutzen	U
Einsatz erhöhen/vermindern	Strg + Pfeil nach links/rechts
Angriff folgen oder Teammitglied beschützen	Q
(Vor/während eines Sprints) Dem gewählten Fahrer folgen	S
Zeitabstand zwischen zwei Fahrern messen	D beim ersten Fahrer und dann D beim "Zielfahrer"
Position neben bestimmtem Fahrer einnehmen	F
Siegesfeierlichkeiten	W X C V B N ,
Kreise um ausgewählte Fahrer anzeigen/verbergen	²
Masquer/Afficher les cibles de sélection	²

©2012 Cyanide Studio and Focus Home Interactive. Published by Focus Home Interactive under license from Cyanide Studio. Tour de France is a registered trademark of la Société du Tour de France. Pro Cycling Manager, and Pro Cycling Manager logo are trademarks or registered trademarks of Cyanide Studio. All rights reserved. All other names, trademarks and logos are property of their respective owners. ©Copyright 2012 acrobat® reader® adobe system incorporated & adobe® PDF. All rights reserved.